

EL HERALDO DE ALTDORF

TIEMPOS DE GUERRA IX



TIEMPOS DE GUERRA

Editorial

Dicen que desde que nació la primera civilización esta convive con la guerra, y no es algo que pueda ponerse en duda en vista de los continuos conflictos que asolan el viejo y el nuevo mundo. Desde la lejana Cathay hasta las tierras del nuevo mundo, la guerra es una constante en la vida de sus habitantes. Y desde esta humilde imprenta del **Heraldo de Aldorf** hemos decidido poner nuestro particular punto de vista sobre la guerra y como esta influye en todos los rincones que puedan visitar vuestros aventureros. Más aún nos ha parecido un tema muy interesante por la influencia que la guerra tiene en el trasfondo de la segunda edición del juego. Pues nos encontramos ante un Imperio recién asediado por parte de las hordas del caos, por el paso de una horda de pieles verdes y el resurgir de muchos enemigos en todas partes. Es tiempo de guerra y en el Imperio lo saben muy bien, llega la hora de aceitar las armaduras, afilar espadas y tensar los arcos.

En este número del HdA podréis encontrar como siempre envolventes relatos (El Recluta, El apellido del Capitán, Tiempos de Guerra, Muerte o gloria), nuevas ayudas de juego (Batallones penales, La Guerra en Kislev, Los enanos y la Guerra, Humo en el horizonte, Profesiones nuevas, Cicatrices de guerra, El ejercito de Diamanterra, La tormenta del Caos y su repercusión en Diamanterra) y una interesante aventura (Sombras sobre Grimmenhagen). Esperamos que disfrutéis de todos los contenidos de este número y del increíble trabajo gráfico realizado que acompaña, sin duda con el tiempo vamos logrando avances muy significativos y esperamos que el resultado final los refleje. Todos los que hemos trabajado en este número del HdA queremos agradeceros que lo leáis y esperamos cualquier comentario o sugerencia que pueda ayudar a mejorarlo. Por lo demás, os dejamos ya con este noveno número titulado “Tiempos de Guerra”.



Índice

Relato: El apellido del capitán.
por Igest pag.4

Artículo: Los Enanos y la guerra
por Julián pag.8

Trasfondo: Cicatrices de guerra
por Igest pag.10

Reglas: Profesiones militares
por Heldenhammer pag.15

Trasfondo: La guerra en Kislev
por Kurgan pag.18

Relato: El recluta
por Kurgan pag.24

Artículo: Humo en el horizonte
por Igest pag.27

Artículo: Batallones penales
por Kurgan pag.31

Relato: Tiempos de guerra
por Igest pag.34

Diamanterra
El ejercito de Diamanterra
por Igest pag.36

La repercusión de la Tormenta
del caos en Diamanterra
por Igest pag.38

Aventura: Grimmenhagen
por Kurgan pag.40

Relato: Muerte o gloria
por Kurgan pag.52

Dirección: Igest

Escrito y redactado por: Igest, Julian, Kurgan,
Elemmir, Heldenhammer

Diseño Gráfico y maquetación: Alfonso Pinedo

Ilustración de portada: Alfonso Pinedo

Ilustraciones interiores: Ana Albares, Diego Burdío,
Kensito, Fran Collado, Nuris, William Tender y
Alfonso Pinedo

Este documento no es en absoluto oficial y de ningún modo respaldado por Games Workshop Limited. Caos, el emblema del Caos, el logotipo del Caos, Citadel, el castillo de Citadel, Darkblade, el emblema del águila imperial bicéfala, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Golden Demon, la Gran Inmundicia, GW, el logotipo del martillo de Sigmar, el logotipo de la Rata Cornuda, el Guardián de los Secretos, Khemri, Khorne, el emblema de Khorne, el Señor de la Transformación, Nurgle, el emblema de Nurgle, Skaven, los emblemas de los Skavens, Slaanesh, emblema de Slaanesh, Reyes Funerarios, Trio of Warriors, el logotipo del cometa de doble cola, Tzeentch, el emblema de Tzeentch, Warhammer, Warhammer Online, el logotipo de Warhammer World, White Dwarf, el logotipo de White Dwarf y todas las marcas, nombres, razas, insignias de las razas, personajes, vehículos, localizaciones, ilustraciones e imágenes del juego del mundo de Warhammer son ®, ™ y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2004, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y/o dueños y sólo son usadas aquí con carácter ilustrativo.

RELATO

El apellido del Capitán

por Igest

ilustrado por Diego Burdío

La luz de la luna llena iluminaba con un color enfermizo todo lo que quedaba al alcance de sus ojos. El polvo en suspensión, era arrastrado por una brisa nocturna, que no solo le helaba el espinazo, sino que le traía un hedor muy conocido para su desgracia. El hedor de los muertos en el campo de batalla. La exposición a tales situaciones le habían hecho en cierto modo inmune a sus efectos, pero pudo ver al otro lado de un muro derrumbado a un joven soldado, que apenas si era capaz de sujetarse con la lanza, mientras su estomago parecía descargar un torrente inagotable de gachas y pan rancio del rancho diario. Gustaff apartó la mirada de aquel desagradable espectáculo y con la mirada entrecerrada, siguió observando el panorama.

Realmente se preguntaba que hacían en aquella aldea en ruinas, lo normal a esa hora del día es que

estuviesen contribuyendo al hedor reinante, tras caer en algún combate desigual, o tener que efectuar alguna carga suicida. Pero nada de eso había sucedido. En sus dos años de experiencia con los batallones penales, Gustaff sabía que solo era cuestión de tiempo acabar sucumbiendo ante algún enemigo, puesto que estos batallones eran la carne de cañón para todas esas situaciones desesperadas donde no se querían arriesgar vidas de los soldados regulares. Había visto caer a muchos que habían sido camaradas, y a otros con los que ni siquiera había tenido tiempo de cruzar un par de saludos, pero que como él, estaban sujetos al castigo de la ley que les había llevado a formar parte de un pelotón penal. Pavel, Riender, ...todos habían caído en algún momento y él sabía que también habría de llegarle la hora de reunirse con Morr. Antes o después.

- *"Mejor si es después"* - murmuró para sí mismo Gustaff, que dejó a un lado el amargo pensamiento de los compañeros caídos, para regresar a las cábalas que le habían desvelado. En parte permanecía despierto, porque estaba acostumbrado a permanecer en un estado de vigilia casi continua, normalmente en situaciones, donde el enemigo asediaba su posición de forma continuada, y la calma de un lugar como aquel, casi le inquietaba.

Sólo llevaba cuatro semanas en el nuevo pelotón, pero sabía que eran

suficientes para haber tenido que afrontar alguna misión de mayor riesgo. Probablemente una tarea mortal para todos o casi todos los integrantes del pelotón. Pero inexplicablemente apenas si habían entrado en combate e intervenido en unas pocas escaramuzas contra enemigos relativamente débiles. Nada que ver con lo que había tenido que superar anteriormente en los otros pelotones de los que había formado parte y de los que casi siempre había sido el único superviviente.

Apretó con su mano derecha un amuleto con forma de martillo que llevaba colgado bajo la camisa. El roce metálico del amuleto con la cicatriz que le recorría la palma de la mano le hizo estremecerse al recordar las circunstancias en las que recibió esa herida. Una de entre las más de una decena que recubrían su cuerpo, pero la más reciente siempre es la que recuerda lo cerca que se está de la muerte. Y más si cabe, cuando formas parte de un batallón penal y sabes que la muerte puede llegar con el siguiente amanecer, cuando el pelotón sea enviado a una misión imposible.

Dejando a un lado esos pensamientos, su mirada se volvió hacia el fuego que había en el centro del campamento. Estaba poco acostumbrado a que un fuego calentase la noche, pues normalmente la cercanía del enemigo lo convertía en algo innecesario, y más aún, evitado. Intentar pasar desapercibido ante el enemigo, siempre era

El Apellido del capitán

una buena forma de asegurarse volver a ver un amanecer y no despertar con la garganta cortada en mitad de la noche. Cerca de la hoguera descansaba ese chiquillo de pelo rubio. Aún no se había aprendido su nombre, pero sabía que procedía del sur. Gustaff se preguntó qué pudo haber hecho para acabar en un lugar como ese, qué clase de crimen habría podido cometer. Apenas si tendría un poco de pelo en pecho y ya era parte integrante de lo peor del Imperio. En su rostro se reflejaba el cansancio, algo normal en alguien de su edad, poco acostumbrado a las largas marchas militares y al combate. Probablemente ese chiquillo

podría estar perfectamente tonteando con la hija de algún tabernero en su pueblo, y sin embargo allí estaba rodeado de todos aquellos criminales. Su rostro, no obstante no reflejaba preocupación alguna, lo cual turbaba a Gustaff. ¿Cómo era posible que alguien de su corta edad, entre tanto criminal estuviese tan tranquilo? No era capaz de explicárselo.

En ese momento, un acto instintivo le hizo llevarse la mano a la empuñadura. Un leve ruido que hizo despertar su instinto de supervivencia, tan necesario en su situación. - *"Tranquilo camarada, no querías herir a alguien con ese alfiler"* - La voz de Skegg era poderosa y en ese momento, intentando

mantener un tono discreto le llegó incluso a sonar graciosa. Skegg era un hombre corpulento procedente de Middenheim, con una tupida barba que le tapaba casi todo el rostro y con un pecho del tamaño de un barril de buena cerveza enana. - *"¿Así que tampoco puedes dormir?, quizás un poco de este brebaje te ayude."* Gustaff frunció el ceño, al percibir el olor a alcohol de Skegg y más aún al observar los dientes ennegrecidos que afloraban en la boca de este. Skegg parecía el único hombre de toda el pelotón capaz de sobrevivir en un combate con algo más duro

que unos pocos snoltings e instintivamente Gustaff había trabado rápidamente cierta empatía con él. Después de todo, hay que saber con quien juntarse si uno quiere salvar el pellejo. Y aunque Skegg pasaba las noches medio borracho, su gran cuerpo era capaz de absorber todo el alcohol y estar bien espabilado por las mañanas. - *"No gracias"* La seca contestación de Gustaff no sorprendió a Skegg que en los pocos días desde que se conocían, se había acostumbrado al "taciturno" de Gustaff; y tras darle una palmada en la espalda decidió dar otro largo sorbo al líquido que había en la botella.

Gustaff siguió contemplando a sus compañeros de pelotón. Ninguno parecía lo bastante curtido en combate como para sobrevivir y sin embargo allí estaban todos a salvo. Por supuesto, porque no habían entrado de verdad en combate. A su lado Skegg seguía sorbiendo sonoramente el líquido de la botella y a penas si había logrado sentarse junto a él sin



caerse. Un todavía más sonoro eructo precedió a las palabras del grueso hombre:

- *"Veo que tú también tienes tus dudas. Y no es sólo porque tengas miedo a que ese alfiler que llamas espada, pueda servirte para salvar el pellejo cuando sea necesario."*

Gustaff se quedó mirando a Skegg con escepticismo, pero consciente de que en sus palabras había mucho de cierto. Lo cual no era de extrañar, pues entre los dos hombres, se había establecido una cierta conexión desde el primer día y muchas veces Skegg le sorprendía con cosas como esas. -

"Yo también me lo pregunté tiempo atrás."

Continuó Skegg que ahora había dejado la botella delante suya y mantenía la mirada fija en las oscilantes llamas de la hoguera. - *"Creía que cualquier día nos habría de llegar esa misión suicida. Un ataque frontal contra un batallón de hombres del caos, un ataque desesperado para proteger la retaguardia de un destacamento imperial o cualquier otro destino igualmente sangriento. Sin embargo ese día parecía*

no llegar nunca." Gustaff se quedó mirando al hombre de Middenheim en cuyos ojos parecía vislumbrar un extraño brillo al recordar tiempos pasados. No cabía duda que Skegg era un hombre curtido en combate, que habría sido capaz de sobrevivir por su propia cuenta tiempo atrás, pero ahora estaba excesivamente rechoncho y el alcohol le estaba empezando a hacer mella. Aún así, Skegg era el único verdaderamente preparado de todo el pelotón. De nuevo una rápida mirada al grupo de hombres que descansaba en torno a la hoguera no hizo sino confirmar sus pensamientos.

- *"Tú y yo venimos de otros pelotones y sabemos que la vida en ellos no es un bien muy duradero. Muchos no han visto más que unos pocos amaneceres y sin embargo aquí yo ya cuento al menos catorce ciclos lunares."* Gustaff se quedó mirando algo atónito al hombre. No podía creerse que Skegg llevase tanto tiempo en aquel pelotón y aún siguiese con vida, no conocía a muchos hombres en los pelotones penales que pudiesen decir lo mismo. Skegg que ahora observaba al hombre interrumpió de nuevo sus pensamientos. - *"Si, si, lo se, es poco habitual, de hecho, en los anteriores pelotones en los que he estado, siempre prefería no entablar amistad con nadie, puesto que muchas veces los compañeros que un día llegaban, al día siguiente permanecían en el suelo con sus entrañas esparcidas para deleite de los carroñeros. Pero en este pelotón parece que las cosas no son así."*

Gustaff observaba ahora a Skegg más intrigado que atónito. Pero ¿qué podía tener de especial aquel pelotón? Al fin y al cabo todos eran criminales que pagaban por sus delitos y que deberían morir en el campo de batalla

sacrificando sus vidas para redimir sus penas ante el Emperador. Morir para dar la vida a otros, así se lo había expresado en una ocasión un antiguo camarada de pelotón. Un cocinero de Altdorf, que había acabado allí por haber envenenado a un embajador bretoniano con un guiso de ciervo. Por supuesto, él siempre aseguró, que alguien había puesto el veneno en el plato del embajador en algún despiste, que era inocente. Ahora eso daba igual, a los pocos días había caído atravesado por una flecha perdida.

En el cielo las estrellas seguían brillando con gran intensidad, aunque en el Este empezaban a desdibujarse, pues una tormenta se acercaba.

- *"El tiempo va a cambiar"* Afirmó con voz segura Skegg que ahora se alejaba bastante del aspecto que podría tener cualquiera que hubiese estado bebiendo de la forma en que lo había hecho esa noche. Serio y con el semblante sereno, ni siquiera su aspecto siempre desaliñado le quitaba solemnidad a sus palabras. - *"... sin embargo nuestro capitán no, y mientras él siga con nosotros, las cosas seguirán igual, tranquilas, sin grandes peligros. De aquí para allí, y de allí para aquí, cumpliendo los encargitos de ese hombrecillo afeminado, que en su vida ha sabido lo que es pelear hombro con hombro para salvar la vida de un compañero y que ni siquiera creo que haya probado alguna vez algo más fuerte que esos meados que toman los nobles."* De pronto, el hombre de Middenheim había estallado y por unos instantes Gustaff pensó que despertaría a todos, o que quizás algún grupo de enemigos les habría escuchado y se lanzarían sobre ellos de un momento a otro. Así pues, permaneció silencioso, con la mano bien aferrada a la empuñadura y con

El Apellido del capitán

gotas de sudor descendiéndole por el cuello. Skegg sin prestar atención a la pose tensa de su compañero se levantó y dió un largo trago a la botella.

- *“Estúpido, ¿no ves que nunca pasa nada? Siempre igual, y todo por culpa de ese petrimetre de Konrad Ugenvoff, ese miserable capitán de tres al cuarto, él tiene la culpa de que yo siga aquí, de que esta botella sea mi mejor amiga, de que ...”* Pero Gustaff ya no estaba muy pendiente de las palabras de Skegg. Nunca antes había escuchado el apellido de su capitán, una simple y rápida presentación: “este es el capitán Konrad y de ahora en adelante, harás lo que él te ordene” era lo único que sabía del capitán. Al menos hasta ahora. Ugenvoff era el apellido del mariscal de campo que dirigía la campaña para expulsar a los hombres bestia al sur de Kislev y Konrad era su hermano. Ahora entendía porqué su pelotón nunca se veía inmerso en ninguna acción excesivamente peligrosa, seguramente el mariscal había dado ordenes explícitas al respecto. Pero que podría haberle sucedido a su hermano para acabar al mando de un pelotón de criminales como él, sin duda debía haber cometido algún error muy grave y su hermano para evitar que lo encarasen, o peor aún, lo ahorcasen le había sometido a tal castigo. Quizás algún asesinato, o peor aún, brujería!

- *“El tiempo está cambiando y Skegg con él”* - el corpulento hombre ya había avanzado algo más de tres metros. Por encima de su cabeza agitaba la botella de la cual apenas si caían unas pocas gotas y las sombras de la noche, le daban un aspecto ciertamente atemorizante. Gustaff que se vio apartado una vez más de sus pensamientos, sabía lo que pasaría. Skegg

intentaría acabar con Konrad, pero alguno de aquellos petrimetres que lentamente se desperezaban conseguiría impedirlo. Skegg sería acusado de traición y ejecutado esa misma noche. Y todo seguiría igual para el pelotón, mientras Skegg habría sido acogido en el reino de Morr. Gustaff sonrió. Por primera vez se alegró de saber que podría descansar el resto de la noche, que no tendrían que afrontar una peligrosa misión al amanecer, que probablemente acabaría la guerra y entonces sus delitos podrían ser perdonados. *“Y es que el pellejo de uno vale mucho”* pensó para sí mismo. Sin embargo en una cosa se equivocó, Gustaff había bebido más de la cuenta y sólo pudo dar un paso más antes de

tropezar estrepitosamente cayendo junto a la hoguera y causando un gran revuelo pero nada más. Gustaff sonrió y se recostó mientras todos en el campamento se despertaban a consecuencia del escándalo, después de todo ese Skegg le caía bien. Sólo unos instantes más tarde, su respiración era calmada y descansaba como no lo había hecho en meses. Se alegró de la desdicha de Ugenvoff, de Konrad Ugenvoff.



Los Enanos y la guerra

por Julián

ilustrado por Fran Collado



El gusto de los enanos por los objetos físicos va más allá de una simple predisposición por las máquinas y los objetos mágicos. A los enanos les encantan la actividad, que es la razón de su pasión por el esfuerzo, y de todos sus pasatiempos, la lucha es uno de sus favoritos.

Esto no quiere decir que a los enanos les encante matar; más bien, disfrutan en las contiendas, o en el deporte de la guerra. Un simulacro o una pelea de lucha libre les parece bien, de manera que estas competiciones son frecuentes, especialmente durante banquetes y fiestas. Además su entrenamiento militar incluye rigurosas peleas cuerpo a cuerpo simuladas y combates exhaustivos. Los enanos se toman muy en serio los retos, incluso los más inocentes.

En caso

de guerra, los enanos simplemente cambian las reglas del juego y encaran a sus enemigos con resolución. Fríos, eficientes, no se retiran nunca y terminan la disputa rápida y metódicamente, sin merced, piedad ni cuartel. Aunque los enanos son emocionales, en el fragor de la batalla canalizan sus pasiones. Cada gramo de energía es dirigida contra su enemigo, hasta que no queda oposición. Los enanos solo se lamentan después del combate.

Mientras un enano se prepara mental y físicamente para el combate, los herreros trabajan para asegurarse de que está bien equipado. Sobresalen en esto, ya que las armerías enanas suelen estar soberbiamente provistas, y el comercio con las herramientas de guerra añade considerables riquezas a los cofres de los reyes enanos. Lo que es más importante, los herreros producen armas de acero noble y aleaciones de gromril hechas a medida para el tamaño del guerrero y sus necesidades.

Los enanos prefieren dos tipos de armaduras. Las cotas de malla y las armaduras pesadas. Cada uno de estos tipos de armadura es utilizado para hacer holgados petos, camisolas, camisas ajustadas y polainas. A menudo, lo que un guerrero elige o recibe

es cuestión de preferencia; sin embargo, su equipo depende de su rango y responsabilidades. Esto es especialmente cierto cuando la disponibilidad depende de la demanda comercial.

La inclinación de los enanos por una armadura lo más completa posible se traduce en un amor por los yelmos y las grebas pesadas. En realidad, no les queda más remedio. Su afición por el combate cuerpo a cuerpo hace que estas vestimentas sean imprescindibles. Casi todos los guerreros llevan yelmos y la mayoría, algún tipo de grebas. Como resultado, un grupo de enanos está casi totalmente cubierto cuando se encuentra enfrascado en un enfrentamiento.

Esta completa protección oscurece al enano como individuo, y resulta ser un problema para los independientemente orgullosos enanos. Así pues,



Los enanos y la guerra

para poder identificarse entre sí, emplean una decoración significativa, especialmente en la superficie de los escudos, grebas y yelmos. Los enanos hacen uso frecuente de tintes de cuero de vivos colores y se adornan con placas de grebas talladas. Los enanos también llevan yelmos decorados con cuernos bestiales, que les otorga una apariencia turbadora, casi atemorizante.

Con frecuencia los enanos llevan escudos como complemento de su armadura. Algunos son cuadrados, rectangulares, ovalados o romboides, pero la inmensa mayoría son redondos. Pero cualquiera que sea su forma, son fuertes y comparativamente grandes. Los escudos pesados tienen un diámetro de entre 75 y 100 centímetros, adecuados incluso para elfos y para hombres, aunque con gran dificultad debido al peso. Un enano con una estatura entre 120 y 150 centímetros maneja uno como si fuera una pared móvil.

Para embellecer y reforzar el escudo, sobre su cara se colocan placas o dibujos de metal. Representaciones de extraños animales o frisos rúnicos son las favoritas de los enanos. Independientemente del diseño, el dibujo rodea una protuberancia en el centro que cubre el agujero para el asa principal. Esta protuberancia circular a veces tiene forma de animales pero la mayoría son pinchos o están cubiertas de runas.

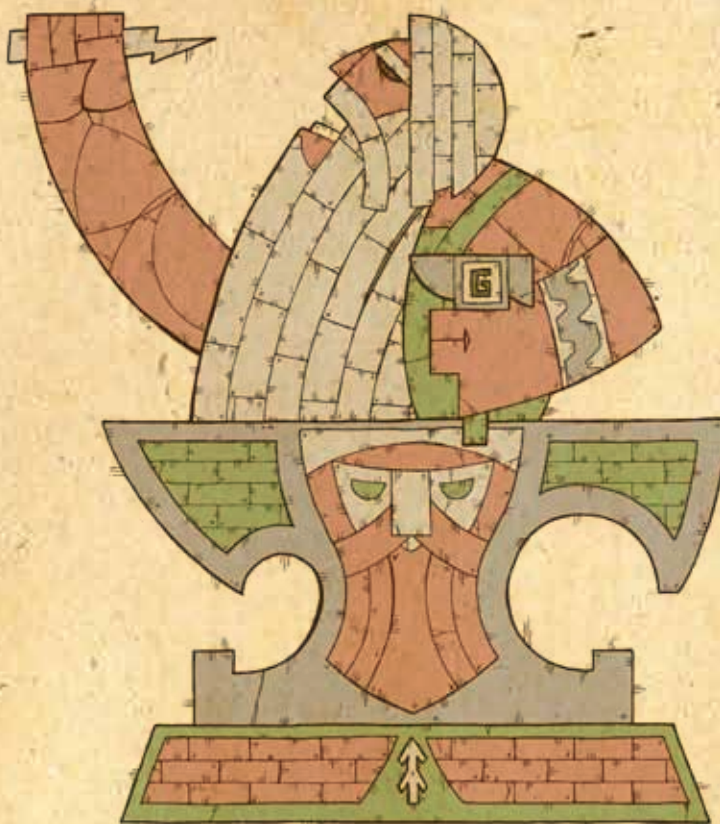
Por su excelente armadura y su total falta de sutileza, los enanos utilizan armamento "ofensivo" más que defensivo. En combate, los enanos confían en su fuerte armadura y escudos para desviar los ataques o absorber el impacto de los golpes. Tan solo en contadas ocasiones empleará un

enano su arma para parar; por el contrario, les gusta cargar y llevar la iniciativa del combate. La variedad de ballestas pesadas y armas con mango —hachas, azadones, martillos, mazas— refleja esta obsesión y acentúa su postura agresiva. Muchas de estas armas son de dos manos, una muestra de audacia enana, además de sugerir una doble función y los orígenes mineros de sus herramientas de guerra.

El tamaño, la conducta y el magnífico atuendo militar de los enanos indican su afición por el combate y una aversión por la retirada. Dada la ausencia de caballería enana y el peso de su armadura, no pueden depender de su velocidad. Por lo tanto, confían en formaciones compactas, movimientos constantes, voluntad firme, y en la impresionante fuerza de sus armas.

Tras esta bastante simple filosofía táctica de los enanos se esconde una organización militar algo sofisticada. Básicamente, los enanos concentran su fuerte infantería pesada en unidades cerradas.

Entonces a menos que las posibilidades sean muy desfavorables, atacan con un furioso asalto central. Mientras, los ballesteros y atronadores enanos abren fuego y protegen la retaguardia con hachas y martillos. La elite enana, con los escudos levantados y las armas listas, avanza en silencio.



Cicatrices de Guerra

por Igest

ilustrado por Ana Albares

- Anda abuelo, cuéntale a mi amigo cómo te hicieron esa herida tuya, cuéntales a todos lo valiente que fuiste.

El anciano hombre se giró al escuchar la voz de su querido nieto y dejó su jarra de cerveza sobre la barra. Lentamente la tenue iluminación de la sala fué desvelando su rostro y algunos que observaron la escena no pudieron sino reprimir una pequeña exclamación. La mitad de su rostro, estaba completamente desfigurada y en la cuenca donde debería haber un ojo, un parche tapaba una cuenca vacía. El hombre, por un instante pareció inoportuno por el comentario del niño, pero rápidamente le mostró una sonrisa donde faltaba más de un diente y se arrodilló hasta estar a su altura. Con un susurro casi inaudible le dijo.

- Escucha bien esto que te digo; no presumas nunca de haber estado en una guerra, las guerras dejan muchas cicatrices, algunas que se ven y otras que se sienten. Pero te aseguro que son estas últimas las que más duelen.

Y a continuación el hombre se irguió y comenzó a narrar la historia de aquella terrible herida. Su nieto escuchó aquella historia, pero de forma diferente a la que lo hicieron el resto de oyentes.

Las guerras azotan el viejo y el nuevo mundo. En todo momento, los orcos amenazan en los pasos de montaña, los hombres bestia merodean en la oscuridad de los bosques y los siervos del caos, rugen en las fronteras del norte. Las batallas se desencadenan y tanto hombres como criaturas mueren, aldeas arden y los campos son arrasados.

Pero los efectos de todas esas batallas y guerras no pasan de la noche a la mañana. Los campos de cultivo arrasados tardan en recuperarse. Las aldeas incendiadas quedan deshabitadas y pocas veces se reconstruyen. La población disminuye y no sólo por los muertos en el campo de batalla, sino que muchas veces tras la guerra, llega el hambre y las enfermedades, y no sólo son los soldados los que caen.

A continuación incluímos una serie de ideas y ganchos para poner en práctica en tus partidas.



El hijo del molinero

Muchos son los llamados a filas cuando hay una guerra en ciernes. Sin embargo no todos regresan siempre, algunos mueren y otros simplemente corren otros destinos. Pero en sus aldeas de origen, no siempre llegan las noticias sobre lo que les ha sucedido.

Maese Fritz ha sido el molinero de Wiedebach durante sus cincuenta primaveras recién cumplidas. Allí ha vivido una vida relativamente tranquila con un negocio bastante rentable. Su molino siempre ha funcionado a pleno rendimiento para enviar grano molido a la cercana Talabheim y nunca le ha faltado trabajo. Sin embargo en los últimos meses, la vida de Fritz

no es igual de alegre. Año y medio atrás, su hijo mayor y el pequeño partieron para entrar a formar parte de las tropas que partirían de Talabheim a combatir al enemigo del norte. Fritz se había enorgullecido de poder enviar a sus dos hijos a defender sus tierras, pero pocos meses después recibió una mala noticia. Su hijo mayor había caído en un enfrentamiento contra una partida de hombres bestia. Su pesar fue muy grande, pero lentamente se recuperó del duro golpe, pues aún tenía a su hijo pequeño defendiendo el orgullo del Imperio y cuando regresase regentaría su negocio con gran éxito, seguro que sí.

Sin embargo, la guerra hace varios meses que ha concluido, al menos la ofensiva principal ha sido derrotada y los soldados no profesionales poco a poco van regresando a sus aldeas de origen. En la aldea de Wiedebach ya han regresado todos menos uno, el hijo pequeño de Fritz. Y la pena no hace sino alargarse en el corazón de Fritz que cada vez está mas convencido de que quizás su hijo haya muerto, en alguna emboscada, en alguna batalla sin supervivientes y que por eso no le llegan noticias de ninguna clase. Pero aquí entran los aventureros en juego. Y es que cuando llegan a Wiedebach, Fritz ya completamente desesperado decide ofrecerles una importante recompensa por tener noticias de su hijo.

Les asegura que el mismo partiría, pero

Cicatrices de guerra

su mujer ha enfermado recientemente y aunque los jóvenes han regresado a la aldea, ahora son muchos menos y el molino necesita de su brazo para seguir moliendo el grano. Así pues espera que los aventureros puedan traerle noticias del paradero de su hijo.

Si estos aceptasen, les entregará una carta de reclutamiento que recibiera hace año y medio para reclutar a sus dos hijos. En ella tiene las referencias del regimiento y el cuartel donde deberían presentarse en Talabheim para entrar a formar filas. Así pues los aventureros tienen por delante una labor de investigación ardua. Cuando lleguen al cuartel de Talabheim tendrán que hacer frente a varios funcionarios imperiales para tratar de verdad descubrir el regimiento al que fueron asignados (una batalla casi más dura que enfrentarse a un hombre bestia, desarmado en medio de un lodazal). Si sus investigaciones llegasen a buen puerto, podrían saber que el

visto un grupo que decidía contactar con un falsificador en Talabheim para que les falsificase un documento oficial indicando la muerte del hijo de Fritz para preservar el honor de este último).

El secreto de Brizban

Los aventureros acaban de llegar a Brizban, una pequeña aldea del Norte imperial situada a varias jornadas de viaje hacia el Este de Wolfenburgo. La noche no está muy lejos y la aldea parece completamente desierta, de no ser por alguna que otra columna de humo que surge de las chimeneas de algunas casas.

Convendría que los aventureros buscasen un lugar donde alojarse pues en esta zona tan al norte, no es muy buena idea merodear por los bosques de noche. Tras la invasión de las hordas del caos, la zona es mucho más peligrosa que antes.

No debería llevarles mucho encontrar

Pues bien, tras la larga guerra, los hombres llamados a filas fueron regresando paulatinamente y durante un tiempo la alegría pareció volver a la aldea, ya que muchos creyeron que a pesar de que las cosas no estaban del todo calmadas, poco a poco regresarian a la normalidad. Sin embargo, un bien día uno de aquellos soldados enfermó gravemente y en solo unos días murió. Luego otros siguieron su camino y con ellos esposas, hijos y algunos familiares.

En unas pocas semanas, la mitad de Brizban había sido enterrada.

El sacerdote de Morr apenas si tenía descanso y el de Sigmar había muer-



hijo pequeño de Fritz fue asignado al tercer regimiento de la ciudad y que nunca llegó a viajar al Norte para enfrentarse al enemigo. Este avergonzado, decidió que no regresaría a su aldea natal para no enfrentarse a su padre a la deshonra de su hijo. De hecho, ni siquiera sabe que su hermano mayor ha muerto.

Y en la ciudad de Talabheim el hijo de Fritz, la verdad es que no lleva precisamente una vida muy decorosa. Se ha vuelto un alcohólico y fué expulsado del regimiento recientemente. Si los aventureros consiguen hablar con algunos de sus compañeros estos podrán darles las señas de donde encontrarlo. Ahora bien, convencerle de que regrese seguro que les cuesta bastante, quizás prefieran regresar a Wiedebach y llevarles otras noticias a Fritz, podrían incluso conseguir que su hijo escribiese una carta, para que se la llevasen a su padre, o simplemente podrían obligarle a volver junto a su padre.

Cada grupo de aventureros seguro que te ofrecerá una alternativa distinta (incluso he

la única posada de la aldea, “El retiro del Norte”. Un edificio de piedra de dos plantas y de grandes dimensiones, pero que sin embargo no muestra muchos signos de vida. Desde fuera apenas si se ven unas pocas luces y el habitual bullicio de un lugar como ese, se ha visto sustituido por un inquietante silencio; como el que reina en toda Brizban.

Una vez dentro de la posada, el aspecto no mejora mucho. La sala principal congrega a unas ocho personas únicamente.

El tabernero les mirará con suspicacia como los demás parroquianos, solamente un hombre sentado al fondo del todo parece no poner cara de pocos amigos, más bien todo lo contrario. Aunque a su lado otro hombre le pega un puntapie y así continúan ambos jugando a las cartas sin levantar la mirada. Vamos, que el ambiente no es de los más acogedores y los aventureros deberían tener la sospecha de que algo extraño sucede.

¿Y qué es lo que está sucediendo en este lugar?

to. Poco a poco, sin un camino claro a tomar, se fué generando un sentimiento de paranoia dentro de sus habitantes y muchos se evitaban por si podrían estar contagiados. Lentamente, el brote se redujo, aunque de cuando en cuando alguien más moría y aunque ya nadie lo decía, sabían que dichas muertes tenían el mismo origen. El sacerdote de Morr insistió en que debería solicitarse ayuda fuera, quizás a Wolfenburgo o a Middenheim, pero los habitantes de Brizban se negaron en redondo, porque muchos creían que la solución que se tomaría sería la de quemar la aldea con todos dentro y preferían mantener su pellejo a

salvo. Así fue como esa misma noche, el sacerdote de Morr sería asesinado para evitar que se escapase en busca de "ayuda".

Y ahí fue cuando las cosas empezaron a complicarse aún más, puesto que ahora todos se vigilaban los unos a los otros, temerosos de que alguien huyese del lugar informando de lo que allí sucedía. Algunos más murieron a manos de sus vecinos, con la única excusa de evitar su huida. Y así hasta el momento que nos concierne. En Brizban apenas si quedan unas sesenta personas y entre ellas sólo un forastero, que contra su voluntad vive como "invitado" forzado en la posada y que no es otro que el hombre que pareció alegrarse al ver a los aventureros. Su nombre Johannes Graft, Reiklandes de nacimiento y buhonero desde hace cinco años. Un buen día llegó a Brizban con sus mercancías con la intención de hacer algún buen negocio y tras descubrir por casualidad la verdad del lugar, fue obligado a permanecer allí para salvar su vida. Y así lleva ya tres semanas, atrapado en una aldea donde una extraña enfermedad hace que la gente muera y donde nadie se fía de nadie.

Si los aventureros buscan alojamiento el posadero les pondrá bastantes pegos, alegando que podría no tener habitaciones disponibles, pero si los aventureros insisten un poco y tratan de hacerle ver que se han percatado de que en el lugar no parece haber mucha gente como para tener todo lleno, reticente, les acabará por ofrecer una sala comunal, que por supuesto está vacía (como el resto de la posada a excepción de

la habitación que ocupa Johannes). Eso si se la cobrará casi como a precio de unas habitaciones individuales.

-Una estancia demasiado silenciosa

Desde el mismo momento en que los aventureros decidan quedarse, habrá alguien vigilándoles de forma continua.

Si se dan una vuelta por la aldea, les seguirá a una distancia prudencial, y en caso de que traten de hablar con dicha persona, simplemente les dirá que "son sus invitados y todo Brizban quiere que no pase nada malo". Por supuesto, la idea es que aunque parezca inofensivo, acabe por poner nerviosos a los aventureros el que haya siempre alguien vigilando sus pasos. Cualquier intento de acercarse a Johannes vendrá acompañado de una negativa por parte de éste de hablar, aunque un aventurero algo atento podrá percatarse de las miradas de soslayo que echa al aldeano que le acompaña en todo momento y el brillo de pesadumbre que hay en sus ojos, como si quisiera decir algo pero no le dejaran.

Al caer la noche, la posada se vacía casi por completo aunque apenas el ambiente se notará muy diferente pues el silencio sigue siendo casi total. El posadero servirá una cena fría a todos los presentes, que no serán otros que los aventureros y los dos hombres de la mesa del fondo, Johannes y uno de los aldeanos encargado de vigilarle. No habrá conversación alguna, aparte de la que puedan mantener los aventureros, avivando aún más el sentimiento que puedan tener de sentirse rechazados.

Una vez terminen la cena, el posadero se encargará de acompañarles a todos hasta sus habitaciones. La segunda planta donde se encuentran las habitaciones está completamente a oscuras y sólo se ve ligeramente gracias al candelabro que lleva el posadero. Los primeros en llegar a sus aposentos serán los aventureros y luego Johannes, el otro hombre y el posadero tras asegurarse que todos están en su lugar, cerrará las puertas con llave. "Es por la seguridad de todos, al amanecer estarán de nuevo abiertas" y se retirarán.

La habitación comunal no tiene nada destacable, un pequeño ventanuco en la pared por donde no cabría más que un niño y un tapiz raído en una de las paredes de piedra. En el suelo el polvo abunda y delata que hace mucho tiempo que nadie pisa el lugar.

En mitad de la noche, los aventureros

verán su sueño alterado por unos gritos que proceden de la calle. Se trata de una mujer, lamentándose, grita desesperada.

Parece ser que su marido ha muerto esa noche... "*Sigmar, por qué nos castigas así, qué te hemos hecho nosotros pobres y humildes habitantes de Brizban para que nos traigas este mal que a tantos se ha llevado...*" luego varias voces más de varios hombres, que no se puede distinguir claramente lo que dicen y finalmente el silencio. El sueño de los aventureros sólo se verá alterado una vez más, por un sonido fuerte procedente del pasillo, luego un sonido como de rozar algo y finalmente de nuevo el silencio (deberían superar una **tirada de escucha muy difícil** para percibirlo, a menos que algún aventurero esté de guardia en cuyo caso la **tirada sería solo difícil**)



-Y al amanecer más silencio

La mañana traerá un día con el cielo plomizo y amenazando una intensa lluvia y sólo el retumbar en la lejanía rompe el silencio reinante en Brizban. Bien temprano el posadero pasará a abrir los cerrojos de la sala comunal y les indicará que el desayuno está servido. Al bajar los aventureros podrán ver las mismas caras del día anterior, exceptuando una, la de Johannes. Si preguntan por él, se les dirá que partió bien temprano, que tenía un largo viaje que hacer. Lo que no saben los aventureros es que por la noche Johannes intentó escapar de su habitación

y avisarles de lo que sucedía, pero el tabernero esa noche decidió permanecer en el pasillo vigilando y le sorprendió en su intento. El ruido que quizás escuchasen los aventureros por la noche, sería el de Johannes al caer inconsciente al suelo y luego ser arrastrado por el posadero de nuevo hasta su habitación donde lo dejó amordazado y atado.

Si los aventureros preguntan sobre los sucesos de la noche, no recibirán ninguna información nueva. Eso sí, si por un casual escucharon el ruido en el pasillo al caer inconsciente Johannes, notarán que el posadero se pone algo nervioso. Podría dejar caer al suelo un plato con salchichas que pretendía servir en el desayuno o podrían notarle un ligero tartamudeo. Rápidamente cualquier pregunta que pudieran

la silla a la que lo ataron hasta la puerta. Si los aventureros se acercan a la puerta de donde procede el ruido verán que sigue cerrada, cosa que debería extrañarles. Si finalmente consiguen abrirla se encontrarán con un Johannes aturrido y exhausto por el esfuerzo. En cuanto vea a los aventureros y estos le quiten la mordaza, les contará todo lo que sabe, y les avisará del peligro que corren.

Por supuesto, el ruido podría pasar desapercibido para unos aventureros que no tengan suerte en las tiradas, y podrían acabar por marcharse de Brizban sin saber nada de lo que está sucediendo. Si te apetece que los aventureros descubran el verdadero secreto, podrías hacer que la mujer que la noche anterior gritaba desolada, irrumpa en el camino de los aventureros cuando estos parten del lugar contándoles todo el sufrimiento que azota a Brizban y desvelando su secreto.

Pero y ¿qué harán cuando sepan lo que allí sucede? Los aventureros simplemente podrían seguir su camino y olvidar a esos desdichados y poco agradables hombres y mujeres imperiales para que hagan frente a su destino. Quizás decidan investigar un poco más, podrían acabar por descubrir que el sacerdote de Morr fue asesinado por los aldeanos. Quizás decidan intentar buscar un remedio para la enfermedad siguiendo las indicaciones de una anciana hechicera que asegura saber el origen del mal que allí reina. O quizás se vean obligados a buscarlo obligados por las circunstancias. Y es que podría haber sucedido que algún aldeano escapase en los días previos a la llegada de los aventureros y llevase las noticias de lo que allí sucedía a las autoridades imperiales, que se han presentado en el lugar en forma de una misión de purificación. Sería interesante, ver cómo los aventureros se encuentran entre dos frentes, intentando convencer al representante imperial de que ellos no están “tocados” por la enfermedad. Quizás al final, tengan su oportunidad de ayudar a los habitantes de Brizban aunque sea forzosamente, cuando el representante de la misión imperial siguiendo los consejos de su hechicero, les envía a buscar ciertas plantas que podrían solventar la solución sin tener que usar otros medios de “purificación”.

Hambruna en Kubel

La aldea de Kubel siempre fué regentada por la familia Kriegstenn, y todos sus habitantes siempre estuvieron muy contentos con la forma de gobierno de la familia. Pero tras la guerra contra el caos, las cosas parecen haber cambiado.

El patriarca de la familia Ulf Kriegstenn partió a la guerra con sus dos hijos mayores, Udo y Meinst Kriegstenn. Pero allí no encontrarían honor y gloria sino la muerte. La noticia rápidamente llegaría a Kubel y largos fueron los días de ceremonias funerarias en honor de sus señores. Atrás quedaron sin embargo la mujer de Ulf, Merian y su hijo pequeño, que apenas si tenía siete primaveras.

Si el corazón de Ulf era bondadoso y amable, Merian representaba todo lo contrario. Sin embargo durante todo el tiempo había mantenido su verdadera naturaleza oculta, y ahora que sabía que su marido jamás regresaría y que todo el poder en Kubel recaía sobre ella, comenzó a desvelar sus verdaderas intenciones.

Su ayudante de cámara se comportaba cual ave de rapiña, recaudando cada vez más impuestos.

Cuando el dinero comenzó a escasear, y para seguir satisfaciendo las aspiraciones de Merian, se co-

hacer se verá desviada con otra acerca de cuándo pretenden marcharse del lugar.

Los aventureros deberían sentir claramente que allí pasa algo y que pretenden que se marchen sin más.

Cuando los aventureros suban a recoger sus pertenencias si superan una **tirada de escucha** podrán oír un ruido procedente de la habitación de Johannes. No es otra cosa que el propio Johannes que ha recuperado la consciencia y que ahora trata desesperadamente de desatarse y está arrastrando

menzó a cobrar cuatro diezmos de las cosechas. Cada vez los habitantes de Kubel estaban más ahogados por las exigencias de su nueva señora. Algunos se intentaron rebelar, pero los milicianos dieron rápida cuenta de ellos y los que no murieron están ahora en el calabozo.

Esta situación se ha visto agravada, por la reciente guerra y el edicto imperial que obliga a todos los pueblos a enviar todos los alimentos que sea posible con el objeto de poder seguir alimentando a los ejércitos que se mantienen en alerta en el Norte, para tratar de erradicar totalmente al enemigo. Y el invierno está cada vez más cerca con lo cual el hambre puede ser el mayor enemigo de todos los habitantes de Kubel, hace falta que intervenga alguien.

Los aventureros pueden llegar a Kubel y pronto algún aldeano se acercará a ellos con la intención de pedir esa ayuda que necesitan. Les contarán como la consorte de Ulf está desprestigiando su nombre y tratarán de convencer a los aventureros que necesitan su ayuda para hacerle frente. Pero la cosa no es tan fácil, pues Merian cuenta a su disposición con la milicia del lugar y no parece una postura lógica la de buscar un enfrentamiento directo.

Quizás se podría tratar de buscar ayuda fuera, pero los aldeanos se opondrán pues conocen la corrup-

ción reinante en otros muchos sitios y creen firmemente que no llegará ayuda de fuera. Así pues debe buscarse una solución.

Quizás los aventureros puedan tratar de ir a hablar con Merian.

Ésta los recibirá gustosamente y les hablará con buenas palabras, pero con la única intención de hacer que se marchen del lugar lo antes posible. Vamos, que la palabras no parecerán vencerla mucho.

Pero la cosa se complicará cuando un aldeano, cansado ya de toda esta situación decide tomarse la justicia por su cuenta.

Esa misma noche se escabulle al interior de la mansión de la familia Kriegstenn y secuestra al hijo de Merian. Sin duda el talón de Aquiles de ésta, pues trata de hacer de él, alguien que en un futuro sea capaz de gobernar con mano de hierro, pero que ahora puede convertirse en el peor enemigo para sus planes.

Al amanecer del día siguiente, cuando se descubre que su hijo ha desaparecido las cosas empezarán a caldearse y los aventureros se encontrarán en una situación muy comprometida, pues serán acusados del secuestro. Tendrán que solventar esta situación de la mejor forma posible, para salvar su cuello, y por otro lado para intentar que Merian deje de actuar con la ferrea mano como viene haciendo hasta el momento. ¿Encontrarán con vida al hijo de Merian o muerto? ¿serán los aventureros los primeros en dar con él o lo encontrará antes la milicia? ¿serán juzgados por

el secuestro o confesará el campesino que secuestró al niño? ¿Lograrán que Merian sea juzgada por sus actos o ésta se saldrá con la suya? En las manos de tus jugadores está el resolver todas estas cuestiones.



Profesiones militares Imperiales I

Por Heldenhammer

ilustrado por Alfonso Pinedo

Esta ampliación de las profesiones, se refiere a algunos de los muchos aspectos de la vida militar en el Imperio de Sigmar. No se pretende nombrar la totalidad de las dedicaciones de los soldados en los ingentes ejércitos imperiales, pero sí, dar una idea aproximada de algunas que podrían verse en cualquier ejército regular que se precie.



Profesiones básicas

-Zapador-

Descripción

Hundido en el fango y cavando una trinchera, así es como probablemente encontremos a los zapadores rasos del imperio.

De su maestría depende la vida de muchos soldados, ellos preparan las plazas fuertes cuando se conquista un nuevo territorio, ellos son el cemento con el que se fortalecen los cimientos de las nuevas cruzadas... Pero están a ras de suelo.

Cuando un zapador asciende, (sobrevive lo suficiente entre explosivos, proyectiles mal calculados y enemigos) se convierte en un zapador de 1ª.

El viento venía de frente y le traía a Reinald el penetrante olor de la manada de hombres-bestia. Por suerte, eso también hacía que su presencia fuese imposible de detectar por los monstruos.

Había tomado muchas precauciones para esta misión: sus ropas estaban embadurnadas de barro y tintes vegetales para pasar desapercibido entre la maleza, e incluso el cañón de su preciado rifle largo estaba pintado de verde y ocre.

¿Ya? Le preguntó Thomas, su ayudante, con un susurro. Reinald no le respondió. Por el vidrio acoplado al final de su arma veía imágenes ampliadas de la manada; observaba en qué orden marchaban, quién rugía a quién, cuál era el que empujaba a todos los demás...

Thomas vio sonreír al francotirador y apretar el gatillo. A trescientos metros, se hizo el silencio, solo perturbado por los ecos del disparo, y luego hubo un rugido de furia colectiva. La manada estaba ahora sin líder.

por Burgan.

-Esquema de mejoras-

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+5%	+10%	+5%	+10%	+10%	+10%	+15%	+5%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Lengua secreta (Jerga militar) Conducir, Escalar o Poner trampas, Remar.

Talentos: Muy fuerte o sangre fría

Enseres: Uniforme imperial, arma de mano, mochila, chaleco cuero, yelmo, pala, cuerda(20m), yesca y pedernal.

Accesos: Soldado.

Salidas: Zapador de 1ª.



Profesiones avanzadas

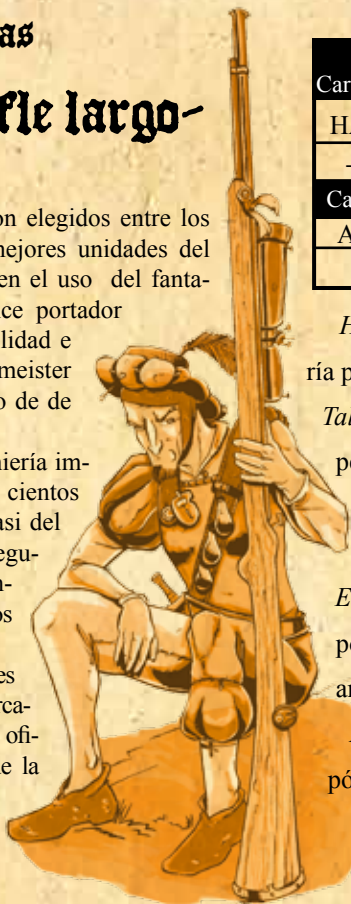
-Tirador de rifle largo-

Descripción

Los tiradores de rifle largo son elegidos entre los mejores arcabuceros, de las mejores unidades del imperio. Están especializados en el uso del fantabuloso arcabuz de gran alcance portador de aflicción por su imprevisibilidad e imperceptibilidad de Leon Todmeister (más conocido como rifle largo de de Hochland).

Esta increíble obra de la ingeniería imperial es capaz de disparar a cientos de metros con una precisión casi del 100%. Qué mejor manera de asegurarse que siempre dan en el blanco que ponerlos en manos de los mejores tiradores del Imperio.

A los tiradores en ocasiones se les da el mando de una unidad de arcabuceros, para que acaben con los oficiales del ejército enemigo desde la seguridad que ofrece una lluvia de plomo al rojo.



-Esquema de mejoras-

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
-	+40%	+10%	+10%	+20%	+15%	+20%	+15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Lengua secreta (Jerga militar) Sabiduría popular (Imperio), Percepción, Mando.

Talentos: Certero, Especialidad en Armas (Pólvora), Especialidad en Armas (Ingeniería) Disparo certero, Disparo Infalible, Recarga rápida o Puntería, Pistolerito experto o Vista excelente.

Enseres: Uniforme imperial, rifle largo de Hochland, pólvora y balas para veinte disparos, arma de mano, armadura de cuero completa, chaqueta de mallas.

Accesos: Soldado (sólo especializado en armas de pólvora), Batidor, Veterano, Sargento.

Salidas: Veterano, Sargento, Batidor.

-Correo-

Descripción

Las batallas en el viejo mundo son terribles y gigantescas. Cuando un general quiere dar una orden a una unidad de infantería que se encuentra a casi un kilómetro de distancia, limitarse a gritar sería de bretonianos. Los correos son los encargados de hacer llegar esas órdenes escritas del puño y letra del general, al oficial de la unidad. Son necesarios para informar al general de la situación de las unidades que están peleando, avisarle si la retaguardia enemiga se pone en marcha o si los exploradores detectan un avance enemigo sospechoso. Suele haber uno o más correos acompañando a cada oficial o teniente, listos para partir en cualquier momento. Montan rapidísimos corceles, y se limitan a llevar la orden y regresar con noticias del avance.



-Esquema de mejoras-

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	+15%	+15%	+25%	+15%	+25%	+15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Carisma Animal, Cotilleo, Esquivar, Montar, Orientación, Percepción.

Talentos: A correr!, Audaz, Equitación acrobática,

Pies ligeros, Sexto sentido.

Enseres: Uniforme imperial, armadura de cuero completa, destrero con silla y arreos, mochila, estuche para cartas.

Accesos: Soldado, Escudero.

Salidas: Escudero, Veterano, Explorador.

- Profesiones -

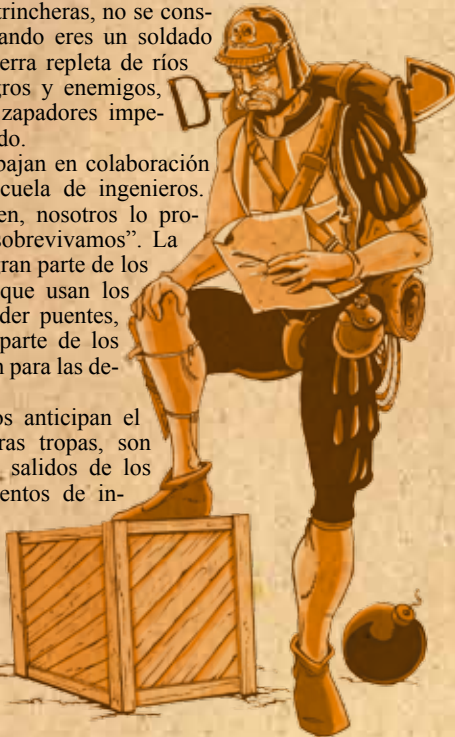
- Zapador de 1ª -

Descripción

Los puentes y las trincheras, no se construyen solos. Y cuando eres un soldado del Imperio, una tierra repleta de ríos y rodeada de peligros y enemigos, agradeces que los zapadores imperiales estén de tu lado.

Los zapadores trabajan en colaboración estrecha con la escuela de ingenieros. "Ellos lo construyen, nosotros lo probamos... y quizá sobrevivamos". La escuela construye gran parte de los carros y barcazas que usan los zapadores para tender puentes, así como de gran parte de los explosivos que usan para las demoliciones.

En ocasiones estos anticipan el movimiento de otras tropas, son soldados veteranos, salidos de los gigantescos regimientos de infantería del Imperio. Aunque no quiera reconocerse, los zapadores hacen ganar más batallas que las anacrónicas ordenes de caballería.



- Esquema de mejoras -

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+15%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%	+10%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Lengua secreta (Jerga militar) Conducir, Sabiduría popular (Imperio), Poner trampas, Remar, Sab. Académica (Ingeniería), Leer/Escribir.

Talentos: Especialidad en Armas (Explosivo), Especialidad en Armas (Ingeniería) Experto en trampas, Suerte.

Posesiones: Uniforme imperial, arma de mano, armadura de cuero completa, yelmo, guantes, pala, cuerda (20m), farol, yesca y pedernal, bomba.

Accesos: Zapador.

Salidas: Veterano, Sargento, Ingeniero.

- Edecán -

Descripción

Todo oficial en campaña, necesita un hombre de confianza a su lado. Para... probablemente limpiar sus botas y leer sus correos. Tres comidas calientes al día y una tienda caliente por la noche son más que suficiente para cualquiera.

En ocasiones se trata de familiares del propio oficial, pero lo más habitual es que sea escogido de entre los hombres del regimiento. Es un gran honor entre la tropa reconocido con el sobrenombre de "lame hebillas".

Sin embargo el edecán, el hombre más cercano al oficial, es el que mejor come y quizá el último en morir, casi siempre defendiendo a su superior.



- Esquema de mejoras -

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+15%	+10%	+15%	+15%	+20%	+20%	+15%	+15%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Sabiduría popular (Imperio), Esquivar, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Oficio (sirviente), Sanar

Talentos: Desenvainado rápido, Etiqueta.

Enseres: Uniforme imperial, arma de mano, armadura de cuero completa, chaqueta de mallas, dados de hueso.

Accesos: Soldado, Miembro de séquito.

Salidas: Veterano, Sargento.

La guerra en Kislev

Por Kurgan

ilustrado por Kensito



El ejército kislevita se organiza de maneras diferentes según la parte del país.

podría incluir a los nómadas ungols, se arriesgan constantemente a ser asesinados por saqueadores nórdicos, o a perecer por el clima o por el hambre.

Kislev es una tierra dura, de inviernos desapacibles y veranos calurosos, suelo pobre y hostiles bosques y estepas. Los enemigos son muchos: las tribus kurgan de las estepas atacan con el ánimo de saquear y destruir en nombre de sus dioses oscuros, los incursores de Norsca, en busca de botín, piratean en las costas y rutas fluviales, y las hordas de orcos y hombres-bestia ennegrecen la tierra del Norte cada vez que se ponen en marcha. Pero si algo tiene Kislev, es hombres valientes dispuestos a pelear y a morir: de ahí que el potencial bélico de la nación norteña no sea nada desdeñable.

Organización

El Porte

Comprende la región de estepas que se extiende al Norte del río Lynsk. La frontera Norte de Kislev ha variado innumerables veces según el momento, moviéndose cada vez que los colonos kislevitas fundaban nuevos asentamientos en el Territorio Troll o retrocediendo cuando las incursiones de los bárbaros se hacían más fuertes. En los últimos tiempos no ha parado de desplazarse hacia el Sur.

En las provincias más septentrionales, la vida es dura. No sólo las incursiones de las tribus norteñas son más frecuentes y numerosas, sino que las comunidades están más aisladas y menos protegidas. Al Sur del Lynsk, las aldeas pueden permitirse carecer de defensas, protegidas por los bosques y los ejércitos de la zarina así como por la mayor distancia de la zona de la frontera. Además, los boyardos locales y los funcionarios de la zarina ven con malos ojos que los campesinos se armen. En las estepas del Norte, la guerra es una necesidad. Pastores y granjeros viven en poblados fortificados o stanistas. Unos pocos espíritus libres, o aquellos que por profesión o costumbre viven fuera de la comunidad, entre los que se

Rota

Rota significa, en idioma kislevita, círculo en sentido literal y figurado: la circunferencia que forman los guerreros al reunirse en torno a la hoguera y el conjunto de guerreros que pelean juntos. La rota es la unidad básica del ejército del pueblo kislevita.

Cada stanista mantiene a una pequeña fuerza de caballería coherente con su población y recursos. Las comunidades en las que la influencia ungol sea más fuerte suelen armar a sus guerreros como arqueros a caballo; donde la costumbre goshpodar sea más intensa se creará una rota de lanceros alados. El número de soldados que puede mantener un pueblo kislevita es sorprendentemente alto: es cuestión de honor y necesidad práctica gastar todo excedente en armar y equipar a la rota del pueblo.

Los componentes de la rota son conocidos en su comunidad como los Yetchit Krug o jinetes de la Muerte; desde el momento en el que se unen a la hermandad son dados por fallecidos y se celebra un funeral ritual. Existen otras costumbres y tradiciones ligadas a los miembros de la rota: en algunas

comunidades viven en una edificación especial, o visten de determinada manera. Una de las costumbres más extendidas es que los hombres se afeiten todo el vello capilar, a excepción del bigote y de una coleta, con sus propias armas, que deben estar consecuentemente afiladas como navajas para el ritual y para la batalla.

Pese a estar simbólicamente muertos, los caballeros pueden desarrollar su vida familiar: muchos tienen familia e hijos, aunque también hay casos de jinetes que dejan a un lado tales lujos, sabiendo que cualquier año pueden dejar viuda y huérfanos. Es lo más frecuente, pese a todo, que la familia que dejan atrás los guerreros caídos sea ayudada por el resto de su comunidad: la vida en el Norte es tan dura que sólo la colaboración permite sobrevivir.

Pulk

La temporada de guerra se restringe al verano: el invierno kislevita es tiempo de descanso

obligado, pues la nieve priva de pasto a las monturas y el frío es tal que mataría a caballos y hombres al raso. Las pocas comunicaciones se realizan con trineos y en solitario o en grupos pequeños, pero nunca hay ejércitos en marcha.

Dependiendo del año, cuando las nieves empiezan a ceder, la rota puede permanecer estacionada en su stanista de origen, para defenderla de razias e incursiones, o unirse a otras rotas para enfrentarse a una amenaza de mayor cuantía.

Los pulks son agrupaciones de rotas, casi siempre de una misma región. En la mayoría de los casos los pulks se organizan para la defensa de una zona amenazada; en ocasiones menos frecuentes las rotas de varias poblaciones se juntan para atacar una madriguera de hombres-bestia o para efectuar una incursión en el Norte.

Pulks y rotas se designan por su región de origen: así, el pulk Ursbeya está formado por soldados de la zona del mismo nombre y la rota de Chernovztraya procede de esa localidad.

Las ciudades

Kislev es un país mayoritariamente rural, con pocas urbes de importancia. Sin embargo, sus tres poblaciones más importantes: la propia Kislev, Erengado y la norteña Praag- son realmente grandes. Kislev está protegido por los mejores regimientos de la zarina y Erengado cuenta con un importante número de mercenarios y una flota para su defensa. Praag es quizás la ciudad con un mayor número de soldados en relación a su población, pues vive bajo la constante amenaza de los ejércitos del Caos

El Sur

Los kislevitas llaman Dobryrion a la región comprendida entre los ríos Lynsk y Urskoy. Es una región de suelo pobre cubierta de bosques relativamente domesticados y salpicada de aldeas de campesinos y dividida en las fincas rurales de la nobleza y de la Zarina. Aquí vive la mayoría de la población de Kislev, en un estado muy diferente a sus parientes del Norte. La mayoría de la población está compuesta

por campesinos, pero la tierra está en manos de la numerosa clase aristocrática o de los funcionarios que administran las propiedades del Estado.

Los mujiks o campesinos de esta tierra son también muy diferentes a sus compatriotas de las marcas. Ni los boyardos ni la zarina aprueban que los poblados estén fortificados ni que los consejos de aldeanos dispongan de armas y caballos para la guerra. Así, los comunes de esta tierra no forman rotas ni residen en stanistas.

Eso no quiere decir que los habitantes del Dobryrion no participen en la defensa de Kislev. Los plebeyos de esta zona son la principal fuente de infantería para el ejército de la Zarina, y los nobles para sus tropas de lanceros alados.

A lo largo de la historia, varios boyardos han expandido su poder e influencia hasta el punto de ser rivales del Zar de su tiempo. Con estos precedentes, la Zarina Katarin desaprueba los ejércitos privados de muchos de sus nobles, pues si se unieran superarían en número a sus kossares y regimientos. Sin embargo, cuando la Tormenta del Caos arrasó la tierra, los boyardos cumplieron con sus juramentos de sometimiento y usaron a sus propias tropas para combatir a los invasores, con lo cual la actual gobernante no puede reprocharles tenerlos. La situación actual es delicada.

Guerreros de
Kislev

Los kislevitas han desarrollado una forma de hacer la guerra diferente al resto de pueblos del Viejo Mundo, que se corresponde con sus diferentes necesidades e historia. Sus tropas son contempladas con curiosidad en el Imperio, consideradas exóticas y bárbaras. El soldado kislevita es en general apreciado por su patriotismo y valor y su capacidad para afrontar sufrimientos, heridas y largas marchas sin perder la moral. Seguramente esto se deba a la dureza de su tierra natal. Se expondrán las singularidades del ejército kislevita por cuerpos.

Caballería

Lancero alado

Cuando los gospodares llegaron del Este, introdujeron un nuevo tipo de tropa en los campos de batalla del Norte: el lancero a caballo. Las tribus que habitaban Kislev, como los ungols o los roppsmen, luchaban mediante el tradicional estilo de veloces incursiones, descargas masivas de flechas y combates singulares con sables y hachas. Las hordas gospodares cambiaron las tácticas de guerra en las estepas mediante cargas masivas de caballería pesada, fuerte en el cuerpo a cuerpo y rápida como para perseguir a la caballería ligera enemiga. Los jinetes gospodares empleaban la velocidad del caballo a la carga para asestar golpes temibles con lanzas pesadas que sostenían en ristre. Gracias a los estribos, el caballero puede encajar el tremendo impacto de la lanza de caballería

que lleva bajo el brazo, sin duda alguna, lo desmontaría de montar a pelo. Los guerreros gospodares llevaban armazones de madera adornados con plumas, costumbre que continúa practicándose.

Esta tropa de caballería está formada, por una parte, por los miembros de la nobleza kislevita (boyardos) más tradicionales pero también por rotas de plebeyos. Un grupo numeroso y creciente es de los de los lanceros alados al servicio de la zarina. Antiguamente, los nobles luchaban por su cuenta, y acudían a la guerra por juramentos de vasallaje. En la actualidad, los zares prefieren contratar y equipar a regimientos de caballería propios.

El arma básica de un lancero alado es, lógicamente, su lanza de caballería, una vara de fresno más ligera que las lanzas de los caballeros imperiales y bretonianos pero mucho más larga. Su diseño ha permanecido inmutable durante los mil años transcurridos desde la invasión gospodar. Asimismo, es muy frecuente, sobre todo entre las rotas de las regiones septentrionales, que el caballero lleve también un par de jabalinas, que se usan en escaramuzas o cuando se ha roto la formación. Las lanzas muchas veces se pierden o se rompen tras el primer golpe, y las azagayas se arrojan y se descartan; todos los jinetes llevan consigo un filo curvo, el tradicional sable kislevita. El espadón tradicional, el , es un arma más útil a la hora de pelear a pie, pues su peso y longitud desequilibrarían fácilmente a un lancero a caballo, pero es en cambio un arma excepcional a pie, capaz de matar a un jinete enemigo y a su montura de un solo golpe y de atravesar las armaduras más gruesas. Existen sin embargo individuos de fuerza y tamaño inauditos capaces de blandirlo desde la silla.

Incluso los lanceros alados procedentes de las stanistas del Norte llevan un equipo sorprendentemente bueno: cota de mallas, yelmo y escudo son esenciales. Los lanceros procedentes de la

nobleza suelen llevar coraza y armadura y armas de mayor calidad, así como lanzas de repuesto y, en el caso de los nobles más "ablandados" cuentan con escuderos y mozos de cuadra y montan caballos de guerra sureño. Es costumbre y cuestión de orgullo, sin embargo, que incluso los nobles combatan a la vieja manera.

Los plebeyos suelen reservar su vestimenta de guerra para el combate: cuando no esperan luchar irán ataviados con práctico cuero y lana para no echar a perder su valiosa impedimenta.

Arquero a caballo

Otra figura importante en el ejército kislevita, y la forma tradicional de combate de las tribus ungols. Los arqueros a caballo confían en monturas pequeñas, ágiles y resistentes,

y en un estilo de combate de escaramuzas y movimiento continuo. Aunque puedan parecer salvajes e indisciplinados, los grupos de jinetes ungols son capaces de hazañas de coordinación increíbles, confundiendo a sus adversarios con constantes amagos y engaños, rodeando al enemigo y disparándole a cada paso. En ocasiones muy específicas, desmontan y disparan a pie con aterrorizadora eficacia.

Los guerreros ungols pelean sin protección alguna que no sea de cuero, a veces enfrentándose al enemigo a pecho descubierto para mostrar su desprecio al frío y al peligro. Los regimientos más civilizados que no participan de la tradición nómada

El arco compuesto es sin duda el arma más importante del arsenal de un arquero a caballo. Los arcos simples, fabricados a partir de una sola pieza de madera, resultan poco prácticos a caballo, demasiado grandes como para ser manejados desde la silla del caballo. Los arcos kislevitas se fabrican a partir de madera, asta y tendones hábilmente dispuestos para proporcionar una enorme potencia en relación a su tamaño. Un arco fabricado por un artesano hábil y en las manos de un buen tirador puede -

de lanzar flechas a trescientos pasos, aunque incluso los mejores arqueros admiten que los tiros rectos son imposibles a más de sesenta pasos.

Aparte del arma de proyectiles y de alguna que otra jabalina, los arqueros a caballo acostumbra a llevar consigo un arma de cuerpo a cuerpo, normalmente un sable o un hacha. Más equipo significa enlentecer al caballo, y cargarlo con peso durante las marchas lo cansa.

Caballería pesada

La caballería kislevita no recubre a sus caballos con bardas, en parte porque sus monturas no tienen tanta potencia como los enormes caballos de guerra que usan bretonianos e imperiales, en parte porque su estilo de lucha requiere de mayor maniobrabilidad y en parte porque no es costumbre. Por su elevado precio y escasa disponibilidad, los jinetes de la Zarina rechazan las armaduras de placas. Sin embargo, existen excepciones: algunos de los boyardos más ricos que pueden permitirse equipo pesado lo usan (aunque muy pocos llegan a usarlo en batalla).

La Orden del Oso

Esta orden de caballería pesada dedicada al dios Ursun ha jurado proteger a la zarina y custodia su palacio y posesiones. Visten planchas de acero o bronce en batalla, al estilo de los caballeros imperiales. Sin embargo, el suyo es un caso especial dentro de las Órdenes de Caballería del Viejo Mundo, puesto que son integrantes del ejército regular kislevita. La caballería al estilo sureño (Órdenes independientes del Estado) es poco frecuente en el Norte, aunque los caballeros del Lobo Blanco tienen una pequeña representación en Kislev.

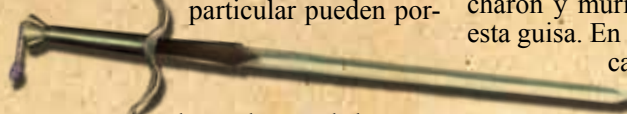
Infantería

- Los kossares

Según los eruditos imperiales, los kossares eran una tribu de ungols que había adoptado cos-

bres sedentarias y que combatía a pie con arcos y pesadas hachas de leñador. Durante las invasiones gopodar, los kossares se aliaron con los recién llegados contra sus primos nómadas, y fueron de extraordinaria utilidad en las regiones boscosas del sur de Kislev. Su combinación de armas de proyectil y armas de combate cuerpo a cuerpo resultó ser tan exitosa que, siglos después, fue adoptada por los Zares a la hora de establecer un cuerpo de infantería al estilo imperial.

Las tropas de kossares son lo más parecido que hay en Kislev a tropas estatales de infantería. Son profesionales a tiempo completo, dirigidos por oficiales, que marchan en los ejércitos de la Zarina, ocupan sus fortalezas y ejercen funciones de policía en sus propiedades. Sus miembros proceden de los estratos más bajos de la sociedad. Incluso los oficiales son plebeyos. Marchan al combate con yelmo y protecciones de cuero: tan sólo en algunos regimientos se ha incorporado el escudo y la cota de mallas, aunque individuos en particular pueden por-



tar armas duras de metal de su propiedad. Existe un sentido de regimiento más que en ningún otro elemento del ejército.

Las armas de los kossares son dos: un corto arco compuesto y un hacha a dos manos. Algunos regimientos llevan hachas de mano o prescinden de los arcos, pero el armamento antiguo es el que prima.

- Las levass

En circunstancias normales, el ejército regular y las rotas de las regiones del Norte bastan para contener las amenazas. Sin embargo, en las grandes invasiones, como la reciente Tormenta del Caos, estas fuerzas se ven desbordadas. Entonces es cuando se recurre a las levass.

El típico



miembro de estas fuerzas es un mujik del Sur o un pequeño comerciante u obrero de una pequeña ciudad, reclutado a toda prisa. No suelen tener entrenamiento militar ni se les proporciona armadura. La mayor parte de los así reclutados pelean protegidos por pieles y chaquetas gruesas de su vida civil, y se equipan como buenamente pueden. La mayoría irán armados con hachas (la única arma que pueden poseer los campesinos, y que emplean para defenderse de hombres-bestia y bandidos), lanzas de caza y algún sable o escudo en el caso de los propietarios más ricos.

En la reciente invasión de Archaón, cientos de miles de kislevitas lucharon y murieron de esta guisa. En algunos

casos, y sin duda

influidos por los soldados imperiales, se les equipó con toscas picas sin cabeza metálica, pero esta fue la única innovación con respecto a otras guerras. Muchos cayeron en el campo de batalla, o de heridas y hambre lejos de sus hogares, pero lo que es seguro es el patriotismo y la lealtad a sus gobernantes que muestran los reclutas kislevitas. Un porcentaje sorprendentemente escaso de estos hombres deserta o escapa, luchando casi siempre con tozudez y determinación por su país.

Artillería

La nación de Kislev está relativamente atrasada. Ninguna de

sus ciudades es un gran centro industrial como Nuln, cuyas forjas escupen incesantemente material de guerra y cuyos talleres químicos abastecen al Imperio de pólvora. La gran mayoría de las armas de fuego aún se importan desde el Sur y su uso en el ejército es marginal. Además, las guerras en el Norte no se suelen librar contra enemigos que se escondan en fortalezas ni se dan asedios prolongados con frecuencia. Los tradicionalistas kislevitas confían en sus arcos compuestos como las mejores armas para defender sus kremlins (fortalezas).

La mayor parte de la artillería de campo es propiedad de unidades mercenarias que alquilan su uso al ejército de la Zarina. Algunos boyardos tienen a su disposición pequeñas piezas manejadas por mercenarios, pero esto es infrecuente y se suele hacer sin el consentimiento de la Zarina.

Las ciudades fortificadas suelen contar con viejas bombardas de bronce para caso de asedio, pero en última instancia el peso de la lucha recae sobre la infantería y los arqueros. Quizás donde más se aprecien las armas de pólvora sea en la marina, pues los buques que viajan por el Mar de las Garras conocen el poder disuasorio que tiene un cañón sobre los temidos piratas de Norsca.

Strelsi

Esta unidad de doscientos arcabuceros lleva sirviendo al Príncipe de Praag desde la re-

construcción de la ciudad tras la Gran Guerra contra el Caos. El Príncipe Fíodor II, cuenta la leyenda, quedó impresionado por las armas de fuego enanas durante la batalla por la capital, y decidió a toda costa crear una tropa moderna para proteger a la ciudad ante una segunda destrucción. Lamentablemente, el Príncipe era excéntrico en más de un sentido, y los strelsi pronto fueron más famosos por la afectada combinación de colores de su uniforme.

Los strelsi son una fuerza de infantería que actúa tan sólo Praag y en su entorno. Combaten con pesados mosquetes de diseño antiguo y alabardas, apoyando las armas de fuego en las segundas para sostener mejor el peso.

Los carros de guerra

Ni gospodares ni ungols pelearon nunca sobre carros de guerra, por lo que se sabe, antes de la formación de la nación de Kislev. Sin embargo, el carro era ampliamente usado por estos pueblos nómadas como medio de transporte de mercancías y víveres. En el caso de los ungols, es la única forma de mover sus escasas pertenencias pesadas, como tiendas y forjas, de un campamento a otro.

Cuando los gospodares irrumpieron al Oeste de las Montañas del Fin del Mundo, trajeron consigo una nueva táctica: el círculo de carros, aprendida en sus guerras contra otros pueblos nómadas. Cuando las tribus gospodares se veían superados en número de tal forma que una carga hubiera conducido a una derrota segura, o debían proteger a sus familias y pertenencias contra un enemigo montado, creaban con los carros que les servían de vivienda y medio de transporte una fortaleza sin puntos débiles, que obligaba al enemigo a desmontar y a acometer a pie sin el beneficio de la carga.

Los ejércitos kislevitas han desarrollado y mejorado esta táctica para crear puntos de defensa móviles en las vacías estepas, hasta el punto de crear auténticas fortalezas móviles. En los últimos tiempos, han ido un paso más allá, mon-

tando artillería ligera en enormes carros de combate transportados por caballos para crear puntos fuertes dentro de esta formación de combate.

En batalla

Los combates en Kislev se suelen dar en las regiones del Norte, entre las rotas de los kislevitas, apoyadas en ocasiones por contingentes del ejército de la Zarina, y los muchos incursores de las estepas y los desiertos del Caos. En las amplias llanuras deshabitadas, la movilidad que proporciona un ejército compuesto enteramente por caballería es muy útil. Las tropas de kossares y otra infantería enlentecen las marchas y son incapaces de perseguir a los pequeños grupos de kyakzak montados con los que se enfrentan a menudo los kislevitas. La infantería suele emplearse para defender stanistas y Kremlins, o para combatir en los bosques que cubren la parte Sur del país.

Las batallas se inician al amanecer, o incluso antes. La caballería ligera y, sobre todo, los arqueros montados se envían en primer lugar, formando una pantalla delante del resto del ejército para llevar a cabo maniobras de divertimento y mermar en número al enemigo con andanadas de proyectiles. Las tropas de lanceros alados intentarán flanquear al enemigo y cargar por varios puntos a la vez, desbaratando su formación y retirándose una vez hayan perdido el impulso de la carga, para reorganizarse y chocar de nuevo hasta romper al ejército contrario. En las batallas con infantería, los lanceros se retirarán de la vista para atraer al enemigo para que entre en combate con los kossares. Mientras los adversarios avanzan, los arqueros a caballo amagarán cargas a sus flancos para distraerlo, mientras la infantería dispara andanada tras andanada de flechas. Cuando ambos ejércitos hayan trabado combate, llegará el turno de los lanceros para cargar por los flancos y la retaguardia y completar la matanza. La caballería ungol es especialmente útil cuando el enemigo se desbanda, persiguiéndolo en su retirada y matando o capturando (más frecuentemente lo primero) a su infantería.

El recluta

por Kurgan

ilustrado por Alfonso Pinedo

Primer día

-Al mirar entre ustedes, veo los más distintos orígenes. Algunos serán hijos de artesanos, otros de campesinos. Puedo reconocer algunas caras de hombres cuyos padres y abuelos sirvieron en el regimiento, que han venido a renovar el juramento de su familia de servir a la patria. Algunos de ustedes ya han servido en la milicia de los gremios, otros en el ejército del Príncipe. Hijos de boyardos o de comerciantes, ¡A partir de hoy no importa!

El capitán era un hombre bajo y más bien menudo, pero su voz llegaba a todos los rincones del patio de la ciudadela interior de la ciudad de Praag. Rebotaba en los negros muros de piedra, y la oían todos y cada uno del medio centenar de reclutas reunidos en él. Y el tercer recluta, segunda fila a la derecha, era Boris Gudunov.

-Miren a su derecha. Miren a su izquierda. Puede que vean a un completo desconocido, pero han de saber que, a partir de este día, ¡Será su hermano! Pues los strelsí no son una guardia de la ciudad, no son la milicia de un boyardo. Somos una hermandad con un deber sagrado, somos los guardianes del Norte.

-Como strelsí afrontarán un triple deber. Un soldado de este cuerpo jura lealtad, en primer lugar, a la santísima zarina Katarina, madre de Kislev y de todos nosotros, puesto que ella es la patria. En segundo lugar, se debe al Príncipe de Praag, protegerle y obedecerle, ha de servirle en la guerra, honrar a su persona y con ella a la ciudad que nos cobija. Y por último, pero no menos importante, mostrará siempre lealtad para con sus compañeros y el sagrado regimiento, velará por su honor, cuidará su conducta para no arrojar mancha sobre la reputación de éste, y honrará al estandarte y a la insignia. Si hay alguno que no quiera, o no pueda, cumplir con éste deber, que se marcha ahora, y nadie le impedirá el paso.

Nadie se movió. El capitán sonrió y levantó la mano.

-Repitan conmigo: Yo, guardián del Norte, soldado de la ciudad de Praag, juro ante el sagrado icono de Ursun...

Boris alzó la mano derecha, con la palma abierta, y se apoyó la siniestra sobre el corazón, y juró.

Quinto día

-Las armas del strelsí son dos: el bardiche y el arcabuz. El arcabuz es éste-acérquense, acérquense-de la factura llamada tileana. Puede ser que algunos de ustedes, camaradas, hayan tirado con los mosquetes de caza que se usan para matar osos y bisontes. Podrán ver que el cañón de éste es más corto, el gatillo más sencillo y el conjunto más ligero. No tiene tanta potencia como un mosquete, ni tanto alcance, pero pueden creer a un viejo veterano cuando les dice que se basta para atravesar la cabeza de un hombre a treinta pasos. La semana que viene, de hacer buen tiempo, saldremos a hacer la instrucción fuera de las murallas.

El viejo Iván el Tullido tenía un cuerpo que era un rosario de cicatrices. Como decían los reclutas entre risas, a la hora del rancho, el suyo era el caso que demostraba que, cuando un hombre no quería morir, no moría, por mucho que lo intentasen sus enemigos. Los besos de las espadas habían dejado su huella en la cara, y la punta de una se le había llevado la punta de la nariz, de tal forma que cuando sonreía y estiraba ésta hacia arriba, se veían sus fosas nasales. La congelación se le había llevado tres o cuatro dedos de las manos, y se decía que el pie derecho era un tocón. La pierna izquierda terminaba a la altura de la rodilla, y para caminar el viejo necesitaba de un apéndice de madera. Y quién sabe qué otras heridas ocultaría debajo del jubón. Pese a sus muchas mutilaciones, el maestro de armas era un hombre de voz amable y temperamento suave.

-Y ésta es la última pieza de la familia, el hijo pródigo: el bardiche. Adelante, cojan uno. Pesa, ¿eh? Unos cinco quilos. Si pasan la mano por el mango, aquí, ve-

rán las muescas grabadas en la madera. Cada una es una víctima del arma, las líneas hombres, y las cruces bestias. Éstas son las mejores, las que han pertenecido a otros strelsí.

-A partir de ahora, el que han cogido es suyo. Lo llevarán consigo, camaradas, a todas partes, no sólo en las prácticas. También en las guardias, en las marchas y en los desfiles, estará con ustedes en su lecho cuando duermen y junto a su taburete mientras comen, y si enferman, se acostará con ustedes. Esto es así por dos motivos. El primero es que los strelsí somos los guardianes del Norte, y malos guardianes seríamos si dejásemos que nos pillasen sin más que los puños para defendernos. El segundo, es que tendrán que acostumbrarse a su peso y sobre todo a su espíritu, que es diferente en cada uno. Sí, la primera semana será un infierno. Mi vieja Marfa era melancólica y tímida, pero en el combate se enfurecía y parecía de fuego. La que tienes entre las manos, muchachos, no es otra que Anna, a la que he visto servir a un sargento y a dos soldados. A ninguno les falló a la hora de la verdad.

-Sí, la primera semana siempre es la peor. Le duelen a uno los músculos y le arden los brazos, y maldice a la estúpida que tiene que

acarrear por todas partes y al viejo tozudo de Iván. Pero dentro de un mes ya no notarán el peso, y llegará un día en el que, cuando se lo quiten, sentirán que se separan de una parte de su alma.

Y al decir eso, se le escapó una lágrima.

caminos. De Govogrado no se sabía nada, y podía ser que estuviese siendo asediada o que, Ursun guarde, hubiese caído a pesar de la protección del boyardo Kome-nev y su hueste de lanceros, de la milicia gremial y de las murallas de piedra que la p r o - tegían.

uno lamenta haber entrado en la milicia y no haber sido comerciantes de pieles o carpintero para poder quedarse en la casa bebiendo vodka y viendo caer la nieve fuera de las ventanas. Pero, como decía el capitán Vladimir desde debajo de su gorro

de piel de oso, el deber es el deber. Así que la guardia del Norte continuaba la marcha, en auxilio de Govogrado.

Tenían previsto llegar ese día, pero un río helado no soportó el peso de los trineos de suministros. Cuatro hombres murieron, uno de ellos se ahogó al enredarse con las riendas.

El resto se pasaron demasiado tiempo en el agua helada, y no pudieron salvarlos pese a desnudarlos y hacerlos moverse junto a una hoguera improvisada. Se hizo de noche, y tuvieron que hacer campo a tres leguas de la ciudad.

Al capitán Vladimir, jefe de la tropa, la situación no le gustaba nada. Cada noche que sus hombres dormían sobre la nieve se multiplicaban las bajas. A algunos se les congelaban dedos, miembros que tenían que ser amputados o que, peor aún, criaban una gangrena que mataba al resto del cuerpo; otros enfermaban del mal de los pulmones, que achicaba las fuerzas para tomar aire y les abrasaba las gargantas, e incluso los enfermos de catarros y gripes no podían soportar el rigor de la marcha. De vez en cuando, uno o dos durmientes morían simplemente de frío. Así pues, el oficial despachó media docena de exploradores en dirección a la ciudad. Si no estaba asediada, quizás se pudiese forzar la marcha en plena noche y llevar a los enfermos bajo techo.

Boris Gudunov despertó por los gritos de los oficiales. *¡Formación, formación!* Echó mano a la petaca y sintió que el vodka se había transformado en una piedra congelada. Con la diestra aferró el mango de Natalia (nunca se separaba de ella), hincando la punta en la tierra helada y apoyarse en él para ponerse en pie, y sólo entonces se dio cuenta de lo que significaban los gritos: *¡Enemigos!*

Dormía vestido, así que lo único que

Primer año

Peores que los pielesverdes, más salvajes y fanáticos que los nórdicos de las estepas, y más ladinos que los hombres rata de las leyendas son los hombres-bestia. Habían surgido de las colinas de Goribaya, la región boscosa y deshabitada al Este de Praag, enloquecidos por el hambre y el frío. La stanitsa de Dungiya era ruinas calcinadas, Kiarev, de donde procedía la familia de Boris, una ruina humeante, y de las aldeas del Lynsk fluía un torrente de refugiados, que iba dejando un rastro de decenas de cuerpos en los

Raspotintsa, es como llaman en Kislev en esta época del año. Sin caminos. Una capa blanca de nieve virgen cubría la tierra, hollada muy de cuando en cuando por las pisadas de un oso al que el hambre había sacado de su sueño invernal, o las nerviosas huellas de un zorro albino. No había pájaros ni viajeros. El silencio sólo lo rompía el zumbido del viento, y la canción de marcha de los strelsi.

En cabeza de la columna iban los exploradores, montados en caballos a los que no se podía forzar mucho (con esta temperatura, si llegaban a sudar morirían sin remedio) y por cuyo sufrimiento llorarían sus amos si el frío no fuese tal que convirtiese las lágrimas en pedruscos de hielo. Y detrás la infantería cargada con el equipo, los trineos que se atascaban en el hielo cada vez que se detenían y a los que había que levantar en volandas cada dos por tres. Una vida penosa, sí, días en los que

El Recluta

hizo fue ponerse el casco antes de acudir hacia donde todos los demás iban. Era de metal, con un forro interior de fieltro que, además de amoldar mejor la cabeza de Boris a la prenda, le guardaba del beso del metal. Se dice en Kislev que, en el medio del invierno, hasta el hierro y el bronce necesitan una piel para guardarse del frío y que, al no tenerla, se la roban al primer incauto que los toque. El arcabuz reposaba a su lado, pero, ¿Cómo manipular el atacador y el cuerno de pólvora con los guantes, en la oscuridad? Se lo colgó a la espalda. Sacó, eso sí, la funda que cubría la cabeza de Natalia, y el metal brilló a la luz de las lunas. En el cielo, Morrslieb brillaba como un ojo verde entre las frías estrellas.

Los sargentos gritaban triple línea, triple línea, pero el capitán los corrigió. ¿Cómo formar en medio de la ventisca, en un terreno abrupto, cuando no se sabía de dónde iba a venir el ataque enemigo? Los sargentos variaron las órdenes: formad un cuadro, decían, formad un cuadro en torno a los trineos.

Boris quedó situado en la cara más externa de la formación, hombro con hombro con sus camaradas, algunos veteranos, otros novatos como él. Durante veinte minutos, más o menos, esperaron. De cuando en vez llegaba algún jinete con noticias para el capitán. Se acercan, se acercan, era el murmullo que recorría las filas.

Empezó a sonar un ritmo de tambores, que venía de todas partes y de ninguna. Alaridos bestiales resonaban en el bosque, aunque no se sabía si cerca o lejos. Boris, de puro nerviosismo, se mordió el labio hasta hacerse sangre, y la sangre se congeló mientras manaba.

En algún lugar a la derecha se oyeron gritos que surcaban el aire, a juego con las armas que cortaban la atmósfera, y se oyó la voz del capitán instando a los hombres a aguantar. Los hombres luchaban y morían a una veintena de metros, pero la ventisca y los cuerpos de sus camaradas privaban a Boris de la visión de la pelea. Pareció en un principio que el bosque se movía, pero luego los rayos de la luna descubrieron las siluetas de los hombres-bestia. Bramaban. Agitaban en vilo armas que sólo se veían como sombras en la noche. Y sobre todo corrían, corrían a una velocidad endemo-

niada hacia Boris y sus compañeros. Uno venía hacia Boris. La voz de un sargento se elevó en loa al Zar, el Príncipe y el regimiento. Boris lo coreó con labios ateridos, mientras un puño invisible le oprimía el estómago. Había olvidado hasta el frío.

Vio acercarse a la criatura, armada con un hacha, o una lanza, o un garrote. Estaba paralizado, apretando con tanta fuerza la madera que se lastimaba los dedos, y sin embargo no lo sentía. Lo separaban diez pasos... cinco... tres... ¡Uno!

El entrenamiento habló por él, bendito fuese el viejo Iván. Natalia se elevó, cayó, y la bestia soltó lo que llevase en las manos-eran tres- y se palpó la cabeza cornuda, unida a la del arma. Boris apoyó el pie en su pecho y desclavó el bardiche, y el monstruo cayó sin un sonido. Pero detrás venían más.

Ahora barrió con un golpe horizontal, el que llamaban de leñador. Dos bestias tuvieron que saltar hacia atrás para evitar ser heridas. Una de ellas tropezó con otro cuerpo, y Natalia le destrozó la caja torácica.

¡Otro golpe! Los brazos estaban entrenados por un año de ejercicio, y aún así ardían. Un ser cornudo y cubierto de pelo miró con ojos asombrados el muñón de su brazo, y Boris le clavó el bardiche en la cara.

¡Rodilla a tierra! Boris obedeció, sin pensarlo, la orden del sargento, e hincó la rodilla en la dura tierra cubierta de nieve, a pesar de que una bestia gigantesca blandía una porra por encima de la cabeza. La humedad le atravesó la ropa y la sintió en la piel. El arcabuz resonó, y el hombres-bestia se derrumbó con un gemido de desesperación. El strelsí se levantó, con el resto de la fila, para matar a quien osara hacerle frente.

¡Pero ya no había más! La descarga de fusilería había amedrentado a las bestias, ya desconcertadas por la tenaz defensa de los kislevitas, y ahora huían. Oyeron al capitán gritar la orden de persecución (pues el metal de las trompetas estaba tan frío que los oficiales tenían que dar las órdenes de viva voz) y a los sargentos co-rearla, y al punto se deshizo la formación, y los disciplinados soldados se convirtie-

ron en asesinos ebrios de victoria.

Una criatura con una herida en el pie intentaba llegar a refugio seguro, con patéticos saltitos. ¡Golpe! Boris le partió la columna. Otra agonizaba en una pila de cadáveres, berreando como un hombre, balando como una cabra. ¡Golpe! Su nuca sonó al quebrarse, y la cabeza casi se desprendió del tronco. Una bestia que intentaba huir se veía estorbada por los cuerpos de sus compañeros, con la espalda tentadoramente dispuesta. ¡Otra cruz para el mango de Natalia! Y luego ya no quedaron más bestias por matar.

Aquel fue un bautismo de fuego que recordar, una buena historia que Boris contaba a los nuevos reclutas mientras, años después, una horda de nórdicos asedió Praag por decreto del señor de los tiempos del Fin. ¿Y no murieron hombres, a pesar de la victoria? Decían. Por supuesto que cayeron muchos, buenos hombres además, respondía el sargento, haciendo una mueca por debajo de su mostacho de veterano. Y sin embargo, como decía el difunto capitán Vladimir, que Dazh lo tenga en su gloria,

¡El deber es el deber!

Humo en el horizonte

por Igest

Dicen que cuando las nieves se retiran, los hombres son reclutados en sus aldeas, pueblos o ciudades y son llamados para las distintas campañas que sus señores han planeado. Unas veces, para erradicar a los hombres bestia que merodean en los bosques y otras para simplemente afianzar sus fronteras y demostrar a los vecinos su poder. Sin embargo, estos pobres huesos, ya cansados, pueden asegurarnos, que ni siquiera en la época de nieves, ni cuando la lluvia arrecia, los enemigos del Imperio se toman descanso. Así pues solo puedo daros un pequeño consejo, jóvenes: "estad siempre preparados, pues la guerra siempre acecha y el humo en el horizonte os dirá cuando está cerca, pero estad atentos pues hay otras pistas que también os pueden avisar".

El viejo mundo siempre está azotado por la guerra, ya sea de una forma u otra y los aventureros lo saben (o deberían saberlo a estas alturas). Así pues, no sería nada raro, que en mitad de una campaña, el grupo de aventureros pudiese encontrarse con un escoyo inesperado que no tiene nada que ver con sus pesquisas. Una batalla, no se limita a lo que sucede en un lugar, donde hombres, bestias, orcos, elfos y otras criaturas caen en combate, ganan gloria o simplemente sobreviven a duras penas. A su alrededor hay mucho más, refugiados que huyen de una aldea cercana a donde se va a producir el combate, incendios ocasionados por el impacto de la munición de algún ingenio de guerra, carreteras destrozadas por el paso de las caravanas de abastecimiento. Y sin duda, muchos aventureros preferirán evitar encontrarse de bruces en medio de una batalla campal, donde todo puede suceder y nadie está a

salvo; o tu como DJ querrás saber que atmósfera debe rodear a una zona cercana a una batalla campal. Así pues en el siguiente artículo hablaremos un poco de los efectos colaterales que tienen los conflictos.

Refugiados

Sin duda el primer y más evidente síntoma de que algo no marcha, es cuando los aventureros no paran de encontrarse refugiados por el camino. Al principio puede que no se percaten de lo que está sucediendo, pues quizás una o dos familias viajando con todo lo que han podido echarse encima no es algo tan extraño en el convulso viejo mundo. Sin embargo cuando el goteo de mujeres, niños y ancianos se haga patente, los aventureros podrán darse cuenta que algo no marcha bien. Si son espabilados, no deberían tardar mucho en darse cuenta que la falta de hombres en el éxodo es un claro síntoma de que lo que hace huir a sus mujeres, niños y ancianos es un combate. Unas rápidas preguntas a los refugiados les servirán para confirmar sus sospechas, aunque no podrán saber lo que sucede realmente, pues los refugiados, para salvar las vidas, suelen huir antes de que el combate este a las puertas de sus casas. Así pues, los aventureros podrán empezar a plantearse si el camino que siguen es el más indicado o quizás deberían dar un rodeo para llegar a su destino.

Aquí es donde empieza el verdadero juego y lo interesante de esta situación. ¿Estará el lugar a donde

se dirigen arrasado por el combate? ¿Habrá empezado realmente el combate o está a punto de estallar? Si ya concluyo ¿Quien salió derrotado? Lo siguiente en encontrarse podrían ser los restos de un ejército imperial que huye derrotado, o quizás la hora de pieles verdes que avanza victoriosa tras haber arrasado con todo.

Pero no solo aparecen dudas en los personajes, sino que para los masters, aparecen un sinfín de oportunidades para involucrar a los aventureros en la escena. Podría ser que entre los refugiados, los aventureros encontrasen a una niña sola deambulando entre sollozos. Unos aventureros medianamente piadosos, a buen seguro que se detendrían para ver que le sucede. La niña les contará, que su madre no aparece por ningún lugar y que su padre se marchó cuando otros hombres armados le vinieron a buscar dos días antes, que ahora está perdida y que quiere que encuentren a su madre. Seguro que a alguno de los aventureros se le partirá el alma, al ver a la niña, demacrada, llorosa y con mirada suplicante, así que es probable que aparte de la misión que estén llevando a cabo, los aventureros decidan tomar cartas en el asunto. Por supuesto, lo más apropiado es llevarse a la niña con ellos y que no se quede en medio de un camino a solas, así que se abren muchas posibilidades para interpretar la situación. Por supuesto, el destino de los padres puede haber sido el peor de todos, el ejército imperial ha sido arrasado y la madre fue asesinada cuando intentaba huir de la aldea.



Humo en el horizonte

En ese caso, los aventureros podrían encontrarse con un nuevo problema, ¿qué hacer con esa niña? Quizás tengan que desviar sus pasos para buscar un convento de Shayalla cercano donde dejarla, quizás se lleven a la niña con ellos hasta que lleguen a alguna ciudad más segura y allí busquen donde dejarla, o simplemente decidan dejarla en medio de las ruinas del que fuera su antiguo pueblo a merced de cualquier criatura que pueda aparecer. Todo queda abierto a lo que puedan hacer los aventureros.

Otro posible encuentro en mitad de un éxodo de refugiados podría ser con el padre Albert. Este ha huido de un pueblo amenazado por la inminente guerra, pero en su precipitada huida ha dejado atrás en el templo de Sigmar (o podrías usar algún otro dios, podría tratarse de la deidad de alguno de los personajes, para así tratar de involucrarles un poco más), una antigua reliquia que no debería caer en manos de los siervos de los poderes oscuros. Está claro que el padre Albert verá en los aventureros su salvación, y les pedirá que le ayuden en esa labor. Por supuesto, si es necesario, puede ofrecer una sustancial recompensa, pues “la congregación estará muy agradecida de poder seguir manteniendo la reliquia en su poder, después de todo ya se han perdido muchas en el curso de los siglos y cada día las que quedan son más valiosas”. La misión parece sencilla, ir lo más rápidamente que se pueda hasta el pueblo, buscar el templo y traer de vuelta la reliquia. Pero las cosas podrían empezar a complicarse. Podría suceder, que cuando los aventureros lleguen, vean una sombra deslizándose en el fondo del templo y que la reliquia haya desaparecido. Un ladronzuelo ha aprovechado que todo el mundo se ha largado para hacer su trabajo con total tranquilidad. Los aventureros tendrán que perseguirle antes de que desaparezca con el botín. También podría darse el caso, de que una avanzadilla del ejército enemigo se hubiese deslizado tras las líneas imperiales (o simplemente que el ejército imperial haya sido derrotado y se trate de un grupo de exploradores). Y han comenzado a saquear el pueblo. El templo podría encontrarse

en llamas y los aventureros necesitan pasar desapercibidos para tratar de no llamar su atención. Por supuesto, si logran recuperar la reliquia y llevarla de regreso al templo más cercano, recibirán su recompensa (aunque de mano es más que probable que los religiosos apelen a la devoción de los aventureros para intentar no tener que pagar el rescate del objeto. Si el padre Albert estuviese presente, este no obstante, se apresurará a intervenir y decir que el ofreció la recompensa y que se les debe pagar lo que es justo).

Un último encuentro que plantear podría ser un ataque inesperado sobre los refugiados que huyen. En un momento dado, empieza a llegar un murmullo de un poco más adelante del camino. El reguero de refugiados empieza a hacerse más intenso durante unos instantes y de pronto cesa del todo. Si los aventureros hablan con los últimos refugiados, estos se encuentran agotados y confusos. Oyeron unos gritos bestiales y comenzaron a huir por miedo, sin mirar atrás, y más tarde de pronto ya no había nadie que les siguiese. Ni siquiera otros refugiados que tenían que seguirlos. “Algo malo ha pasado! Eso seguro” Si los aventureros insisten en sus preguntas, un niño les podría asegurar que el vio a una extraña criatura saliendo de los arboles con un gran hacha, lanzándose sobre el viejo Tom. “Pero luego mama, me hizo caminar rápido y mirar solo para adelante, así que no se nada más, ahora no veo al viejo Tom, quizás haya caminado más rápido que nosotros.” De pronto, y sin previo aviso aparecerán varios hombres bestia (o cualquier otro posible enemigo, orcos, adoradores del caos...) atacando a los refugiados. Los aventureros deberían tratar de organizar una rápida defensa. Aunque parezcan bastantes los enemigos, estos no esperan una respuesta por parte de los refugiados, así que si los aventureros logran acabar con algunos atacantes y se mantienen firmes, lograrán rechazarlos. Pero, podrían llegar más, así que deberían tratar de ayudar a los refugiados a llegar a un lugar seguro. Podrías repetir varios ataques más, antes de que lleguen a una aldea fortificada o algún otro lugar donde puedan

considerarse a salvo (al menos temporalmente). Los refugiados les estarán muy agradecidos pero no habrá gran recompensa por esta notable labor (después de todo, los refugiados huyeron casi seguro con lo puesto y poco más).

Cadáveres

¿Qué sería de una batalla sin muertos? Una de las señales inequívocas de que algo está sucediendo en la zona es la presencia de un número elevado de cadáveres. Los ejércitos imperiales siempre que pueden tratan de enterrar a sus compañeros caídos en combate. Normalmente se hace una forma algo apresurada, por eso es habitual encontrar pequeños cementerios en las cercanías de algún camino, o en un claro cercano al lugar donde se produjo el enfrentamiento. La tierra, estará fresca si el combate fue muy reciente y es probable que en las cercanías se encuentre el ejército o ejércitos que se están enfrentando, puesto que estos no se mueven tan rápidamente como lo pueden hacer un pequeño grupo de aventureros. Los enemigos normalmente son quemados en grandes piras, con lo que aparte de un montón de restos deformes y humeantes poco podrán encontrar de ellos. Otras veces, normalmente cuando los ejércitos vencedores son orcos, hom-

bres bestia o cualesquiera otras pérfidas criaturas, los cadáveres no suelen ser enterrados, sino que se dejan a la vista, como muestra de la victoria conseguida, como una ofrenda o simplemente son dejados donde murieron.

Otra circunstancia que se da, es que muchas veces, los equipos de los caídos son dejados tal cual en el suelo del campo de batalla, así pues, a medida que unos aventureros van metiéndose en el rastro de un combate, podrán ver cada vez más objetos militares por el suelo. Desde espadas partidas, trozos de armadura rotos, flechas partidas y toda clase de objetos tanto de vencedores como de perdedores. Así pues unos aventureros un poco inteligentes, podrán sacar en conclusión de estos objetos que ejércitos se enfrentaban o incluso encontrar algún objeto realmente valioso que paso desapercibido. Y ni que decir cuando los cadáveres son abandonados directamente, sin tiempo a darles sepultura, en esos casos todo su equipo y pertenencias quedan para el primero que los encuentre (si antes no se los ha comido alguna criatura claro). También hay que tener en cuenta que todos estos restos, atraen a muchos hombres que no tienen muchos medios para ganarse la vida y se dedican a recoger los más apetecibles para lue-

go venderlos en pueblos y ciudades, así que encontrarse con saqueadores de cadáveres puede ser algo más que habitual.

Normalmente encontrarse con estos pequeños cementerios o restos del combate, supondrá que los aventureros están avanzando en la dirección en que se mueve el combate, así que si siguen avanzando más rápido que este acabarán topándose con la batalla ante sus narices. Por supuesto, probablemente antes de llegar al meollo del asunto se encuentren con pequeños grupos aislados, que les permitirán saber que es lo que está pasando, si es que todavía no se lo imaginan.

Humo en el horizonte

Los combates muchas veces acaban produciendo incendios, ya sean intencionados o accidentales. Y es que el imperio está repleto de bosques y aunque la mayor parte de los enfrentamientos se llevan a cabo en los claros, a veces una explosión de pólvora de una batería situada al abrigo de un bosque, o quizás la explosión provocada por un hechizo, pueden hacer que todo estalle en llamas en un abrir y cerrar de ojos. A veces, incluso algunos generales, han incendiado intencionadamente algunas zonas, para cerrar puntos débiles o hacer que el enemigo perdiese una vía de escape. Otras, los vencedores, saquean y queman las aldeas o los campamentos que encuentran a su paso. Así pues, no es nada raro, que el fuego haga acto de presencia y de forma considerable. Por supuesto, una columna de fuego no es una pista determinante para que unos aventureros sepan que unos kilómetros más adelante hay dos ejércitos enfrentándose entre si, ya que podría tratarse de un incendio motivado por otra causa. Pero si hay algún otro indicio más, rápidamente sabrán lo que sucede y además tendrán una pista importante, porque podrán saber más o menos que distancia les separa del lugar en cuestión. Con una prueba exitosa de Int podrán deducir esa distancia con un pequeño margen de error.

Desertores

Nadie querría reconocerlo, o al menos muy pocos, pero en los campos de batalla, cuando las cosas se ponen mal, muchos son los que huyen tratando de salvar su pellejo. Otros simplemente lo hacen, porque creen que aquel no es su sitio y el reclutamiento forzoso al que fueron sometidos, no les parece justo. Otros simplemente huyen en mitad de la noche de un campamento, sin siquiera llegar a ver al enemigo. Por el motivo que sea, es más que probable que si hay una batalla cerca, haya algún desertor huyendo del lugar en cuestión.

Los desertores saben que actúan en contra de los designios de sus capitanes y que podrían enviar a otros soldados a seguirles, así que estos suelen huir apresuradamente, procurando mantenerse fuera de la vista de cualquiera. Si por un casual se topasen con un grupo de aventureros, estos se mostrarán nerviosos, porque podría tratarse de más soldados que acuden a reforzar el ejército en el campo de batalla y podrían retenerles. Puede ser un encuentro muy interesante de interpretar, porque en esos momentos los desertores se sienten como conejos acorralados y podría desencadenarse un pequeño enfrentamiento si las cosas se ponen muy tensas. Pero si los aventureros son capaces de hacerles ver a los desertores que no tienen pensado retenerles, ni avisar a sus capitanes, estos podrían acabar por tranquilizarse y ofrecerles información e incluso unirse a ellos. Después de todo, saben que cerca puede haber un ejército enemigo

También podrías aprovechar para incluir en el encuentro a un pequeño grupo de soldados que ha ido en persecución de los desertores. Si se encuentran con los aventureros y alguno de los desertores la escena puede complicarse. Podrían llegar a acusar a los aventureros de estar ayudando a los desertores o incluso obligarles a que se unan al ejército con el objeto de salvar el sagrado Imperio y servir al emperador. Otros grupos de soldados podrían simplemente pasar por alto a los aventureros, capturar al o a los desertores y seguir su camino.

TRASFONDO

Batallones penales

por Kurgan

ilustrado por Alfonso Pinedo

Si hay un concepto extendido en la justicia imperial, es que, cuando un delincuente ha agraviado al poder vigente, ha de compensarlo de alguna manera con su pena. En algunos casos, el criminal (o el paisano con la mala suerte de estar en el lugar y momento inadecuados) expía su culpa pagando una multa, pero en algunos casos que el delito es demasiado grave como para que la cuenta quede saldada sólo con dinero, en tiempos de paz, los presos comunes serán empleados como mano de obra esclava por los Condes Electores o los gobernantes de las ciudades. Construyen puentes, reparan carreteras y despejan bosques y terrenos comunales; se desloman en las minas y canteras del Estado o trabajan en los arsenales, los astilleros militares, reparan murallas y construyen fortalezas. En tiempos de guerra, los soldados se cotizan alto, y, dado que los mercenarios son caros y poco de fiar, los gobernantes a veces deciden completar las filas de las milicias y los soldados regulares con presos armados. Así surgen los batallones penales, cuerpos formados con la hez de la sociedad y a los que se encarga de las tareas más peligrosas.

Orígenes

En sus principios, la justicia en el Viejo Mundo era brutal pero simple. Los caudillos y consejos tribales que imponían la ley no comprendían el concepto de cárcel. ¿Para qué gastarse tiempo, dinero y esfuerzo en cuidar a un hombre y alimentarlo, cuando lo que quieres es castigarlo? El principio legal predominante era el de la compensación: el culpable de robo devolvía lo robado más una compensación, el reo de asesinato pagaba una multa a la familia de la víctima según el tipo de persona que hubiera matado (el pago era más alto cuanto más importante fuera el asesinado) o era ejecutado él mismo, etcétera. En los casos en los que el declarado culpable no podía pagar una compensación, podía trabajar

para los agraviados hasta saldar el pago de la deuda: de aquí los primeros trabajos forzados.

Pero luego el Estado se adueñó de la potestad de impartir justicia. El criminal no tenía una deuda con la familia de la víctima, sino con el gobierno, y así, debía pagar las compensaciones al Conde o al Emperador, y en caso de que no pudiese, trabajar para éste.

Cómo representar en juego a los soldados forzados

No hay una carrera que sigan los presos obligados a luchar. La razón de esto es que normalmente están en activo durante períodos tan cortos, que no tienen tiempo de aprender ninguna habilidad. Nadie tiene, por otra parte, interés en entrenarlos demasiado, visto que los van a utilizar como carne de cañón. Esto es cierto en la mayoría de los casos, pero hay algunas ocasiones en las que las unidades de presos participan en campañas largas, o son entrenados para servir como guarnición en ciudades o en el campo. Para los primeros, se considera que entran en la carrera de Soldado. En el segundo caso, lo más adecuado será representarlos como Vigilantes o Milicianos. Pero la mayoría de estos reclusos siguen las profesiones de antes de ser encarcelados. Las más comunes son las relacionadas con el mundo criminal, como Matón o Sicario, seguidas por Burgueses y Campesinos.

Batallones de prisioneros

Cuando las guerras civiles desgarran el Imperio, es común que ejércitos enteros se rindan ante un enemigo superior, o cuando se quedan sin comida, o cuando les falla la esperanza de ganar la guerra, y aparece el dilema de qué hacer con los prisioneros. La solución de matarlos parece fácil, pero una decisión tan inhumana requiere grandes dosis de estómago, aunque se aplica con agrado si los oponentes son de otras razas, como la de los orcos o los repugnantes

hombres bestia, o incluso de naciones odiadas (por ejemplo, los hombres de Nordland no suelen hacer prisioneros entre los corsarios de Norsca).

Los bretonianos se limitan a tomar como rehenes a los nobles por los que se puede pedir rescate y pasar a cuchillo a los campesinos y plebeyos que los acompañan, pero qué se puede esperar de esos bárbaros. La mayoría de sus guerras las libran pequeños grupos de caballeros y sus mesnadas, prontos a escapar y a esconderse en los castillos tan abundantes en esas tierras, de modo que pocas veces se llega al punto de coger más de dos o tres decenas de prisioneros. Sin embargo, en Tilea, Estalia y el Imperio, los enormes ejércitos profesionales de las ciudades y Estados hacen que estos casos se den con bastante frecuencia.

Las leyes de la guerra tácitamente aceptadas en el Viejo Mundo dicen que un enemigo que se rinde es un prisionero, y que su vida debe respetarse. Saltarse esta regla significa ser considerado como un salvaje y un carnicero por todos los vecinos, y esa mala fama pocas veces rinde en la política exterior, pero esa no es la única traba. Una vez que ha pasado el calor de la batalla, los soldados suelen po-

ner reparos en degollar a cientos de hombres que se han rendido. Los sacerdotes afirman que los dioses no ven con buenos ojos esas matanzas. Y lo que es más importante, el ejército que no tenga piedad con el enemigo vencido y mate a heridos y hombres que han tirado las armas, puede estar seguro de que en el futuro no habrá merced para él si las cosas vienen mal dadas. Todo esto no significa que los ejércitos derrotados no sean masacrados en muchas ocasiones, pero se intenta que esto sea la excepción más que la norma. Estas matanzas son recordadas en canciones y cuentos, y en la memoria popular perviven el baño de sangre que sucedió a la infame victoria del Conde Rudolf von Bildhoffs contra sus baronets rebeldes, cuando estos se rindieron junto con sus familias (todos pasados por las armas, hombres, mujeres, niños), o la sangrienta toma de Wolfenburgo, en tiempos recientes.

Si el enemigo no es más que una patética milicia, o se ha rendido enseguida, se puede despojarlo de las armas, exigirles un juramento de no volver a luchar y liberarlos reteniendo sólo a los oficiales. Sin ellos, estos hombres no suponen una gran amenaza, después de haber sido derrotados. Pero cuando se cogen presos de entre las Órdenes de Caballería o la infantería estatal, dejarlos libres puede ser un quebradero de cabeza.

Así pues, se puede encerrar a los prisioneros de guerra en un

campo de prisioneros y esperar que la guerra acabe pronto para poder fijar sus rescates (por parte de las familias de los más ricos, las ciudades o pueblos de procedencia, o su gobernante). Las familias de los prisioneros, sus vecinos y amigos, tienden a presionar por la rendición si con ello se mantiene la esperanza de que se los libere sin daño. En algunos casos, estos rehenes pueden ser valiosos (generales, parientes de las más altas familias aristocráticas), y sus vidas pueden servir de moneda de cambio en la resolución de la guerra. No es infrecuente que, después de una guerra, miembros de la familia real del vencido vayan a vivir a la corte del monarca enemigo como "invitados", en garantía de buen comportamiento y cumplimiento de los acuerdos de paz.

Pero en general, tomar cautivos, y luego alimentarlos, cuidarlos y vigilarlos, resulta caro para un país que ya está en guerra, mejor que hagan algo útil. Y, ya que estos hombres pueden pelear, puede obligárseles a cambiar de bando. Así se forman unidades de prisioneros de guerra. Algunos comandantes no se fían de formar una compañía de sólo enemigos capturados, y prefieren repartirlos entre los suyos para cubrir huecos formados por las bajas y desertiones y minimizar las posibilidades de que se rebelen.

En campaña

Los batallones de presos no suelen contar con la confianza del alto mando. Son reclutas forzosos y, para más inri, criminales, además de no tener entrenamiento adecuado. En muchas guerras los batallones penales no han llegado a emplearse en batalla, utilizándose en los trabajos más pesados de la intendencia: montar campamentos, cavar trincheras y reparar murallas, acarrear provisiones...

En otras ocasiones se les ha movilizado cuando no quedaba más remedio y en defensa de sus lugares natales: cuando ostlandeses avanzaron sobre la ciudad libre de Heisslud durante la Era de los Tres Emperadores, el Consejo de la pequeña villa liberó a todos los presos que aceptaron luchar en el asedio, y los antiguos criminales ayudaron a defender con éxito sus hogares. Casos parecidos se dieron en Nuln durante la invasión de Gorbard Garra de Hierro. Cuando un hombre pelea para salvar sus hogares, su patria y a sus familias de un enemigo

agresivo, suele estar bastante motivado; sin llegar a la calidad de la milicia o las tropas regulares, los batallones penales pueden portarse bien aquí.

Muchos hombres se alistán en el ejército buscando pan y cobijo, y no servir a su patria. Otros muchos son obligados a entrar en las filas por los golpes de los sargentos de reclutamiento. Algunos son cobardes, otros se creen demasiado listos como para morir por un Emperador distantes, éste añora a su mujer con la que se acaba de casar, el otro recuerda un compromiso pendiente en su pueblo natal, y aquél se metió en el ejército porque pensaba que no iba a haber ninguna guerra, pero la verdad es que no le acaba de gustar eso de marchar, pelear o morir. En definitiva, en toda campaña se acumulan los desertores, hombres que se escaquean o huyen abyectamente.

Alguno siempre consigue volver a su casa y vivir allí su vida, pero son los menos. Muchos se esconden en los bosques, esperando que su bando pierda la guerra y puedan regresar a sus hogares. No pocos se dedican al bandidaje, aprovechando lo que han aprendido en la milicia, y aterrorizan a la campiña.

Pero aún queda el gran número al que pillan después de un par de días de vagar por el bosque o mientras intenta huir del campamento. Si el oficial de guardia está de malas, su destino depende de una soga; a nadie le gusta que el compañero quiera esconderse en algún agujero mientras a él le agujerean el pellejo en la batalla porque la mitad de los hombres de su fila no están y el enemigo es más numeroso, valiente y feroz. Si el desertor no ha ido muy lejos o tiene buena madera, igual tan sólo le corresponde una ración de latigazos, alguna marca oprobiosa de un hierro al rojo, y volver al barracón. Pero hay oficiales que no se fían de un hombre que ha intentado huir. Algunos generales y mandatarios prefieren crear unidades nuevas, bajo el mando de capitanes caídos en desgracia, sargentos borrachos y tenientes inútiles, con los desertores y los que se han saltado las ordenanzas militares: soldados indisciplinados, reclutas cobardes, asesinos de compañeros y ladrones de pertrechos. Pero también hombres valientes que han tenido la mala suerte de mirar mal al superior equivocado, y en contadas excepciones, un joven capitán competente consigue

Batallones penales

transformar a un puñado de estos hombres en una unidad temible. Soldado penal de ejemplo

Axel Taalsson

Expósito encontrado en las calles de Talabheim, veinticinco años atrás. Los monjes del monasterio de Morr, en cuyas puertas fue abandonado, le pusieron el mismo apellido que a todos de los que no se conoce el padre, Taalson (en Talabheim se refiere a estos como "hijos del río").

Axel no tuvo una vida especialmente fácil pero tampoco especialmente difícil, todo hay que decirlo. Consiguió un oficio como aprendiz de zapatero, que le podría haber proporcionado una vida sencilla y tranquila, de no haberse parecido de forma razonable a un asesino al que la guardia no consiguió atrapar.

Así pues, con apenas diecinueve años y acusado de homicidio, se le dio a elegir entre pudrirse durante el resto de su vida en una cantera de granito, o pasar doce años en un batallón penal.

Acaba de unirse al pelotón de castigo del XII Cuerpo de Talabheim, peinando los bosques en busca de una banda guerrera orca.

Alto, moreno y sombrío, Axel ha adoptado una actitud de tipo duro para poder sobrevivir en el

duro ambiente de una patrulla de castigo. Nadie le ha enseñado cómo manejar la lanza que le han proporcionado, aunque tiene una cierta aptitud natural para la lucha. No sabe muy bien qué hacer: ha planeado incitar a un grupo de sus compañeros a escapar, pero aún no ha encontrado a nadie de quien pueda fiarse...

Axel Taalson (menestral)

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37	28	37	34	42	32	45	28
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	-	1	2

Habilidades: Cotilleo +10, Hablar Idioma (Reikspiel), Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga Gremial), Oficio (Zapatero, Curtidor), Percepción, Regatear, Tasar.

Talento: Negociador, Suerte, Imitador. Equipo: Ropa de mala calidad, mochila, lanza.

Zonas donde se emplean convictos como luchadores

Middenheim

La ciudad del Lobo Blanco carece de cárceles dentro de sus muros, más allá de las celdas en las casas de la Guardia donde se aloja a borrachos y vándalos. Los presos que cumplen condenas más largas de una semana viajan a las minas de las Montañas Centrales, o a los barracones provisionales que se encargan de despejar los caminos que conducen a la ciudad o a despejar extensiones del Drakwald.

En casos de necesidad, como en la última Guerra contra el Caos, los presos reciben armas y son obligados a participar en la defensa de la urbe. En el último conflicto, los bien conocidos I y II Batallones de Voluntarios estaban formados por delincuentes de entornos militares (mercenarios arrestados por crear disturbios, sacerdotes de Ulric renegados o herejes menores, entre los cuales había algunos de los nefastos hijos de Ulric, soldados que habían desertado o incumplido órdenes, e incluso algún templario del Lobo Blanco) a los

que se había prometido la redención por el combate. De los tres centenares y medio, más de la mitad murieron o fueron heridos gravemente, unos pocos desertaron, y los demás están a la espera de su bien merecido perdón, que al parecer las autoridades no piensan conceder.

Reikland

Hace más de cuatro siglos, en medio del caos del fin de la Era de los Tres Emperadores, Reikland estaba tan rodeada de enemigos y escasa de hombres que el General Reinhausser prometió la amnistía de cualquier delito a aquel que sirviese tres años en el ejército. El mismo general consiguió dos grandes victorias contra las fuerzas de Stirland con un ejército compuesto por prisioneros de guerra y presidiarios, antes de ser depuesto y ejecutado tras un motín.

También fueron empleados hombres así reclutados durante las guerras contra Vlad von Carstein y sus herederos, notablemente en el asedio de Altdorf. Los obreros que se emplearon en el fracasado intento de deruir Drakenhof (el castillo principal de los Condes Vampiros) también eran presos, pues nadie más quería acercarse a la fortaleza maldita. Cuando los trabajadores perecieron en extraños accidentes o en misterio-

los ataque de lobos, se declaró un brote de plaga en su campamento, y por último se volvieron locos y empezaron a devorarse entre sí, no se perdió gran cosa.

Después de la restauración de Magnus el Píadoso, la mayoría de los ejércitos imperiales prescindieron de los poco fiables batallones penales, excepto cuando la necesidad era muy grande, pero Reikland perfeccionó su uso, empleándolos como infantería ligera y hostigadores prescindibles.

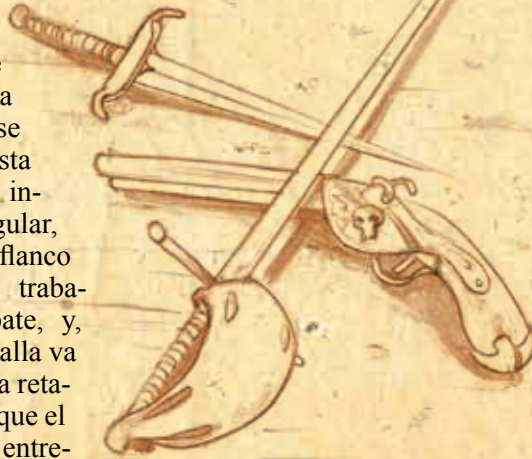
Los batallones de Redención del Reik están formados por unos cien presos (el número oscila mucho) dirigidos por uno o dos oficiales caídos en desgracia. Van pobremente armados con trabucos,

arcabuces que ya han estallado y han sido reparados después (*hay un 70% de posibilidades de que un arcabuz empuñado por un preso sea de éstos; con un 81-100 en la tirada para impactar; estallarán en las manos del usuario, impacto automático de F4*),

lanzas, porras y cuchillos. Su tarea en batalla consiste en adelantarse a las líneas imperiales y provocar al enemigo para que avance con disparos e insultos, para luego retirarse corriendo hasta detrás de la infantería regular, atacar por el flanco al enemigo trabado en combate, y, cuando la batalla va mal, formar la retaguardia para que el enemigo se entreteña masacrando los.

La moral de estos batallones es muy baja. El Estado Mayor imperial suele prometer la redención antes de una

batalla si la unidad se comporta bien, pero por cada uno que se queda a luchar esperando el perdón, cinco intentan escaquearse en algún bosque o salen corriendo en cuando se oye el primer disparo.



Ideas para aventuras

-Los personajes se hayan de paso en un rincón remoto del bosque de Reikwald cuando descubren rastros de una banda de hombres-bestia que se dirige hacia el pueblo más cercano. Por suerte, el grupo consigue con un poco de esfuerzo adelantar a la manada e informar a la patrulla de caminos y a la milicia de la aldea, que organizan la defensa. En el pueblo, sin embargo, se hayan pendientes de juicio y de una ejecución más que probable media docena de bandidos que los patrulleros han capturado, y piden que se les deje luchar en defensa de la aldea (una celda en medio de un pueblo invadido por los hombres bestia no es un lugar muy seguro). Los vecinos desconfían de sus intenciones, pero por otra parte, harán falta todos los hombres capaces de luchar... Y estos bandidos eran famosos por su habilidad con el arco. ¿Intentarán escapar en medio de la confusión, o por el contrario se quedarán a defender a los aldeanos?

-El grupo es capturado por infringir alguna ley, y se les da la oportunidad de ingresar en una unidad penal para escapar a la horca o a la cárcel. Si sobreviven, por supuesto, a la batalla contra la horda orca que se aproxima, a los oficiales necios y a los compañeros, más dispuestos a clavarles un cuchillo y huir con sus pertenencias que a cubrirles las espaldas...

-Los PJ son contratados por un noble anciano, perteneciente a una casa antigua pero escasa de dinero. Su hijo, oficial imperial, ha sido degradado injustamente (según la opinión del padre) por disputas con un superior. Ahora tiene que bregar con la escoria de los batallones penales. El viejo desea proporcionarle la oportunidad de redimirse a los ojos del generalato llevando a cabo alguna gloriosa gesta... Pero la chusma sobre la que manda no tiene madera de héroe. Los personajes deberán alistarse de alguna manera creativa y ser destinados a esa unidad, y una vez allí, lidiar con el problema de cubrir de gloria a un joven aristócrata, buen jinete, mejor espada, pero con escaso sentido del peligro y más ganas de gloria que experiencia.

Batallones penales

Frederick maldijo, esta vez en voz alta. Su sargento giró la cabeza, con mala cara, y le dijo que se callase y siguiese avanzando, añadiendo su poco amable opinión sobre la hombría del ex delincuente. Pero Frederick no se movió, y tiró la mochila al suelo. El resto de los integrantes de la patrulla de ratas de túnel de Middenheim se detuvo a medida que el ladrón e incendiario iba desgarrando sus quejas, y se volvió a mirarlo.

-¡Nos dijeron que cuando acabase el asedio seríamos perdonados! ¡Nos dijeron que cuando el enemigo se retirase nos darían la libertad! Las tropas se han ido, el enemigo ya no está, la guerra se ha acabado, pues quiero que ahora venga el puto Conde Boris a darme la amnistía, o que explore él el maldito túnel. El sargento miró en torno y vio las caras de sus hombres a la oscilante luz de las antorchas. Los cinco presidiarios asintieron con inclinaciones de cabeza secas y duras, y el oficial se dio cuenta de dónde estaban las simpatías. Abrió la boca, puede que para ladrar una orden o una amenaza, puede que para dar una explicación o una mentira, pero nunca se supo lo que iba a decir porque una sombra enorme y saltó sobre Boris el Listo desde un recodo del túnel que estaban explorando. El adepto de Ranald perdió pie y cayó con un grito ahogado.

La antorcha que llevaba chisporroteó y se apagó en el agua de lluvia que cubría el túnel hasta la altura de la rodilla. El resto de los hombres-bestia salió de sus escondites, y todos olvidaron la discusión en la que estaban enfrascados segundos antes.

Frederick maldijo su suerte mientras desenvainaba su puñal. Vio como una figura jorobada y vestida con harapos, procedente de no se sabe dónde, acuchillaba repetidas veces en el estómago a Magnus de Friedburg, al que llamaban en broma el Piadoso. El hombre, calvo y fibroso, echó manos a la barriga y tocó sus propias tripas, y la criatura le iba a rajar la garganta cuando Frederick embistió con su rodela y le hizo desviar la atención. El criminal convertido en guerrero hostigó a la bestia para hacerla retroceder, pero aquella cosa se lanzó hacia él ignorando la amenaza del puñal, que le penetró en un lado del cuello. Ni el mordisco del arma paró la carga. Incluso agonizante, el ser seguía teniendo una fuerza inmensa, y entre gemidos y chillidos inhumanos empujó a su enemigo contra la dura roca. Por suerte había soltado su lanza corta, y a Frederick le fue bastante fácil desasirse de su presa y clavarle el puñal repetidas veces en la cara y en el cuello mientras peleaban cuerpo a cuerpo. Se levantó mareado y con la vista oscilante.

Un palo le golpeó en el brazo, y saltó instintivamente hacia atrás, perdiendo pie en el agua. Por suerte, los suyos llevaban la de ganar, aunque Boris no se movía, Magnus agonizaba, y todos los demás tenían heridas menores. El sargento sangraba por un tajo que le cruzaba la cara, pero aún así se enfrentó al hombre bestia del palo y le cortó la garganta de un barrido con su espada.

El enorme ser cornudo profirió un silbido cuando el aire salió de su tráquea cercenada, y la sangre manchó de rojo dos metros de pared. El resto de las bestias huían a trompicones, a uno y otro lado del túnel.

Frederick vio los ojos del sargento, y creyó saber lo que iba a decir antes de que lo interrumpieran. La guerra no había terminado para Frederick ni para sus compañeros.



RELATO

Tiempos de guerra

por Igest

ilustrado por Kensito

La hierba estaba aún húmeda tras la lluvia del día anterior. Aunque los días poco a poco iban creciendo en el horizonte, la estación de las nieves y del frío aún se resistía a marcharse definitivamente. Greimold no obstante decidió que tras la dura jornada de trabajo, le sentaría bien tumbarse sobre la hierba a descansar mientras observaba el atardecer. A su lado Rambrecht también había decidido que su maltrecho cuerpo necesitaba un poco de reposo y de hecho parecía estar medio dormitando. No le extrañó, los primeros días de trabajo en la tierra tras el parón del invierno solían ser duros. Greimold se recostó también sobre la hierba y sintió como el frescor de esta calaba ligeramente sus ropas. En verdad Rambrecht tenía que estar cansado, porque cómo diablos sino sería capaz de dormirse sobre esa hierba húmeda. Sería mejor solo sentarse, que volver a casa con la espalda mojada. Greimold se quedó observando la colina que tenía justo enfrente. El sol estaba poniéndose tras ella y el cielo parecía un prisma multicolor, con tonos que iban desde el rojo anaranjado al violeta oscuro. Se quedó allí pasmado, con los ojos perdidos en el cielo

sin prestar atención a la humedad de la tierra, al viento que soplaba aún frío del norte, al ruido de los pájaros que cada día era más intenso.

Al principio no se percató de su presencia. De hecho de no ser por su sentido del olfato, bastante agudizado, no hubiera reaccionado. Su vista se apartó del cielo, que empezaba a teñirse del azul oscuro propio de la noche y en el horizonte, justo a la derecha, en la misma dirección donde estaba su aldea, lo vio. Al principio y a causa de la creciente oscuridad le costó distinguirlo, pero su olfato le decía que allí debía estar. Finalmente lo vio. Un hilo fino, que se elevaba hasta el cielo, oscureciéndolo aún más si cabe. Lo primero que pasó por su cabeza, fue que igual se trataba de alguno de los campesinos de la aldea, que había decidido quemar la hierba. Quizás el viejo Gordstad había decidido que era un buen momento para quemar. Pero la creciente oscuridad y la humedad de la hierba sobre la que estaba sentado le dijeron que algo debía estar pasando. Nadie encendería un fuego justo antes de anochecer y menos si el día anterior había llovido, la hierba no prendería tan fácilmente. Entonces los vio. Recortados contra el horizonte que se extendía sobre el montículo vio aparecer primero uno, luego otro y en el tiempo que le pareció haber parpadeado, al menos otros cuatro más. Sus grotescas figuras se veían como sombras en la pared, pues la luz del sol les daba de espaldas y no se podía distinguir sus rasgos. Pero si que podían distinguirse sus cuernos, sus formas semihumanas y sus grandes armas dispuestas para asestinar.

El cielo estaba despejado y una suave brisa acariciaba el rostro al tiempo que su largo pelo moreno se ondulaba enredándose sobre sus ojos. Con su mano izquierda se apartó el pelo de la cara, mientras su mano derecha enguantada permanecía apoyada sobre el puño de su larga espada clavada en la

húmeda tierra. Desde aquella elevación podía observar a la perfección todos los detalles del valle. Lo conocía a la perfección, había estado en él muchas veces, pero aquella vez era la primera desde hacía doce años. Doce largos años que habían visto como, de ser un joven poco conocedor de la vida, pasaba a ser un hombre de armas curtido en mil avatares. Aguzó un poco la mirada hacia el este del valle. Allí se veía el vado que atravesaba las frías y cristalinas aguas del río. El sol le dificultaba la observación así que desvió de nuevo su mirada ahora al oeste. No parecía haber movimiento alguno, todo parecía tranquilo, igual que cuando era un niño. En lo más profundo del valle, la hierba seguía creciendo hasta media altura, y su color verde intenso, hacía que, desde la elevación en que se encontraba, todo pareciese un mar verde. Bajo ese manto, en lugar de peces había conejos y otros animales que trataban de hacer su vida cotidiana. Eso sí, siempre que los niños del pueblo les dejasen tranquilos. De hecho, allí sobre el valle estaba recordando el primer conejo que él había capturado, le había costado más de una gota de sudor, pero el esfuerzo había merecido la pena, de hecho le sirvió para ganarse el reconocimiento entre los chicos de la aldea.

Justo en el otro extremo se veían los restos calcinados del lugar que le había visto nacer, ahora una aldea fantasma. Desde allí no podía distinguir más, pero los restos ennegrecidos de los edificios, se estaban entremezclando con el verde de la vegetación que iba ganando la batalla en el lugar abandonado. El molino del viejo Schaeffer aún se mantenía en pie, aunque sus aspas no se distinguían mucho de unas endeble ramas, que apenas si se sostenían sujetas a la estructura del molino, como las hojas secas que se aferran al árbol justo antes que llegue la estación de las nieves. El viento volvió a levantarse y lo que quedaba de las aspas se agitó

Tiempos de guerra

azotado por el viento y aunque por momentos parecía que toda la estructura se vendría abajo, finalmente resistió.

Su atención regreso de nuevo al paso del río y más concretamente al sendero que descendía hacia el. Allí estaban, tal y como él esperaba. Les había estado siguiendo durante largos días. Bajo el sol abrasador, con lluvias torrenciales y bajo la espesura de los bosques, había estado siguiendo su avance. Siempre sigiloso y a una distancia prudencial, pues cualquier error podría haber sido

cabecilla, quien era el que estaba intentando ganarse el nuevo puesto y quien era el que sufría las burlas y ofensas del resto. Aunque no eran humanos, con los años había llegado a descubrir que tenían su propia estructura social, que en muchos aspectos no se diferenciaba de la que podría encontrarse en algunas comunidades de humanos y eso a veces le inquietaba. Una nueva brizna de aire sacudió su moreno pelo y volvió a concentrarse en su labor.

Observó durante unos instantes más el avance de la manada a través del valle. Como era habitual en esas criaturas, el sigilo no era una preocupación suficientemente importante, confiaban en su instinto. Y en su olfato recordó, justo cuando se daba cuenta que el viento cambiaba y que podría alertarles de su presencia. Se agachó y retrocedió hasta un árbol que había un par de metros más atrás, tras el cual evitaría que le viesen. Desde su posición pudo observar como los hombres bestia habían recorrido con gran rapidez la mitad de la distancia que cubría desde el vado a los restos del pueblo. Era el momento, dejó apoyada la espada contra el tronco del árbol y saco de la bolsa una yesque y un pedernal. Preparo a su lado el arco y junto a este una flecha. Mientras seguía escuchando el ruido de la manada avanzando, le vinieron a la memoria los amargos recuerdos de aquella tarde. Tarde en que su aldea había sido arrasada por aquellas deforme y viles criaturas, tarde en que sus vecinos habían sido pasados por el frio acero sin posibilidad para defenderse, tarde en que había perdido también a su amigo Rambrecht, aquella tarde en la que casi pierde su vida, pero que la suerte o la desgracia le perdonó. En verdad Greimold no sabía si había sido bueno sobrevivir a aquel ataque, pero ahora estaba marcado por esa amarga tristeza. No obstante aquello ya

había pasado y aunque en el fondo se resistía a dejar de recordarlo, la marcialidad adquirida en los años siguientes como soldado, le servían para esconder los recuerdos en lo más profundo y sólo en ocasiones muy puntuales volvían a aflorar. Por eso decidió convertirse en explorador dentro del ejército imperial, para ir por delante y poder avisar con tiempo de los movimientos de aquellas viles criaturas. Para que nunca más una aldea imperial fuese atacada por sorpresa y sus habitantes asesinados irremediamente para ser ofrecidos a sus dioses impíos. Pero este día, doce años después, Greimold se cobraría su venganza, junto a los restos de la que fuera la aldea que le vio nacer, derramarían la sangre de aquella manada de hombres bestia.

Mientras recordaba, había prendido un fajo de paja, que ataría firmemente a la punta de la flecha. Dispuso esta sobre el arco, tensó el arco con una lágrima derramándose sobre su ojo y disparó.

De pronto lo vieron, era la señal, sobre la bóveda arbolada atravesando el viento, la flecha que indicaba que ya estaban en el punto acordado. Los capitanes, dieron las ultimas órdenes a sus hombres, sólo había que hacer una cosa, acabar con los hombres bestia. Aquel día morirían muchas bestias y el verdor del valle se teñiría de carmesí de la sangre de los caídos.

Es tiempo de guerra!



fatal, pero siempre lo suficientemente cerca. En aquel tiempo casi había llegado a conocerlos al detalle. Sabía de sobra quien era el



El ejército de Diamanterra

por Igest

ilustrado por Diego Burdío

Si es cierto que, remontándonos hacia atrás en el tiempo, vemos que la historia está plagada de batallas contra sus vecinos, guerras civiles y cambios forzados de dinastía, El reino de Obregón no se ha visto envuelto en conflictos importantes en su historia reciente. Esto quiere decir que sus gobernantes son pacíficos, si bien no pacifistas-todo lo contrario. Siguiendo la vieja máxima: si quieres paz, prepárate para la guerra, la monarquía ha procurado mantener un ejército bien engrasado como medida de disuasión. Esto, unido a algo de habilidad diplomática, y sobre todo, al hecho de que Diamanterra sea el principal puerto de la región (de forma que, si Obregón se ve envuelto en una guerra, la economía de los reinos vecinos lo sufriría), ha permitido la calma de las última décadas.

Ejército profesional

El rey mantiene a dos regimientos de soldados a tiempo completo, que suman, en total, unos cuatro centenares de hombres. Las compañías reciben el nombre de Tercio Viejo y Tercio Rural. Ambos Tercios fueron fundados por Aldredo el Sabio, bisabuelo del monarca actual, siguiendo el modelo de otros ejércitos de la península. El Tercio Viejo es el que tradicionalmente se encarga de velar por la seguridad de la capital: guarnece las murallas de Diamanterra, sirve de guardia del Palacio Real, ahoga disturbios y rebeliones y hasta ac-

túa de policía política en ocasiones. El Tercio Rural, el más numeroso de los dos, se encarga de guardar las fronteras, perseguir a los bandidos y habitar las fortalezas fronterizas.

En caso de guerra, el núcleo armado de los tercios se completaría con mercenarios, tileanos o estalianos, que siempre abundan en el Sur del Viejo Mundo.

Entre las tropas de los tercios predominan los piqueros y los ballesteros, en proporción de 3 a 1. Hasta hace poco el Tercio Rural contaba con rodeleros, soldados ligeros armados con dardo, escudo pequeño y espada, pero ahora se ha cambiado el modelo y se proporciona a cada soldado una tizona más o menos decente, junto con algo de entrenamiento. Los soldados tienen varios rangos: piquero de primera, segunda y tercera. Cuando menor sea el número (esto es, los piqueros de primera son los superiores) el soldado cobrará más, tendrá mejor equipo y supremacía en cuestiones de rango. También se espera de él que se comporte con mayor disciplina, y forme las primeras filas en batalla. Lo que en la práctica viene a significar que puede darle órdenes a los de rango inferior. En cuanto a la oficialidad, cada tercio dispone por un coronel, dos tenientes y una quincena de cabos de escuadra, consistiendo la escuadra en un grupo de soldados de diferentes rangos y armamentos, entre diez y veinte en total, que bajo la dirección de un cabo. Los coroneles y tenientes suelen proceder de la aristocracia palaciega.

El armamento del soldado consiste en pica o ballesta, espada, y pistola si la tienen en propiedad. El Tercio Rural hace uso de lanzas más cortas en vez de las picas, en virtud de su mayor comodidad a la hora de patrullar o pelear en formación suelta. En el Tercio Viejo existe, sobre todo entre los más jóvenes, una intensa competición en torno a los duelos de espada, que, a pesar de estar oficialmente prohibidos, son bastante frecuentes.

El Estado proporciona cascos de acero, uniforme y coraza para los solda-

dos de primera y segunda. Los sargentos portan alabarda como insignia de rango. En los últimos años se ha probado a sustituir, paulatinamente, las ballestas del Tercio Viejo por arcabuces, pero esta arma aún tiene detractores.

El uniforme es rojo, azul y amarillo en las mangas. Los del Tercio Viejo, sobre todo los soldados de primera, suelen llevar una pluma azul en el casco o en el sombrero.

Mucho más numerosa que el ejército de tierra es la Marina. El Real Servicio de Mar dispone de dos carabelas y una vieja carraca: Gloria de Solkan, Ojo de Myrmidia (que tiene como mote otra parte menos decorosa de la anatomía de la diosa) son sus nombres. Hay además embarcaciones menores para patrullar el puerto. Los buques están comúnmente navegando por las aguas próximas al puerto o varados, aunque en ocasiones, como cuando un convoy importante parte en una ruta peligrosa, desempeñan labores a larga distancia. De todos los cuerpos es el de Marina el que ve acción en más ocasiones, enfrentándose a piratas y corsarios de competidores con bastante frecuencia.

Asimismo, de entrar en guerra, aparecerían en el juego muchos comerciantes que, con permiso real o sin él, arman a sus tripulaciones para defenderse de bergantes o atacar a competidores cuando nadie los puede atrapar. Si estallase una guerra marítima, es seguro que la Corona expendería cartas de corso.

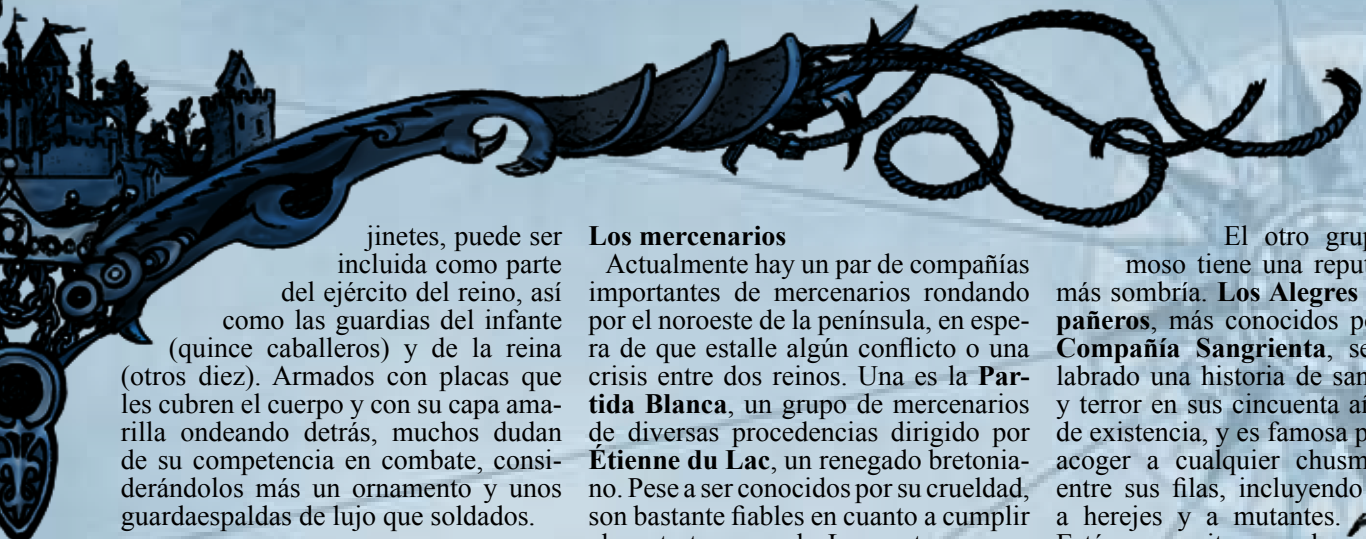
El Real Servicio de Artillería:

Un pequeño grupo de mercenarios tileanos y magrittanos se hace cargo del poco numeroso parque de artillería del reino, compuesto en su mayoría por viejas bombardas de bronce que no se sabe cómo funcionarán en combate.

"La infantería pelea, la caballería se pasea" parte de la canción de marcha del Tercio Rural

Los capas amarillas

La escolta del rey, una veintena de



jinetes, puede ser incluida como parte del ejército del reino, así como las guardias del infante (quince caballeros) y de la reina (otros diez). Armados con placas que les cubren el cuerpo y con su capa amarilla ondeando detrás, muchos dudan de su competencia en combate, considerándolos más un ornamento y unos guardaespaldas de lujo que soldados.

La milicia

Al menos en la teoría, el Rey puede convocar a todo varón entre quince y cincuenta y seis años, armarlo y convertirlo en un soldado, durante no más de cuatro meses al año. Esa es la teoría. Pero en la práctica, y a muchas décadas de

la última guerra, todo el que puede intenta zafarse de entrar en la milicia.

Los gremios más importantes, los nobles y los burgueses que puedan pagarse una exención están libres de servicio. Los vasallos de los señores feudales también se niegan a integrar este cuerpo, y sus dueños no quieren permitirlo tampoco. En la mayoría de los burgos pequeños, cartas reales que se remontan a su fundación eximen a sus habitantes de servir en el ejército real. En la práctica, tan sólo los ciudadanos más pobres de Diamanterra son llamados a integrar la milicia, lo que, añadido a la poca consideración en la

Los mercenarios

Actualmente hay un par de compañías importantes de mercenarios rondando por el noroeste de la península, en espera de que estalle algún conflicto o una crisis entre dos reinos. Una es la **Partida Blanca**, un grupo de mercenarios de diversas procedencias dirigido por **Étienne du Lac**, un renegado bretoniano. Pese a ser conocidos por su crueldad, son bastante fiables en cuanto a cumplir el contrato, pues du Lac se toma muy en serio su honor de caballero-pese a haber sido condenado a muerte por el propio rey, tras emparedar y dejar morir de hambre a su esposa. Siempre, por supuesto, que el contratante sea un noble. Estos días el comandante de la Partida tiene un problema: tras contratar a un par de criados locales, éstos desaparecieron con algunas de sus pertenencias. En uno de sus conocidos arrebatos de ira, mandó atrapar y ahorcar a los dos gañanes. Éstos se acogieron al templo de Verena, donde los sacerdotes se niegan a entregarlos sin un juicio justo. Pero du Lac no está dispuesto a concederles esa merced, y se dice que está dispuesto a atacar la ciudad para salirse con la suya.

El otro grupo famoso tiene una reputación más sombría. **Los Alegres compañeros**, más conocidos por la **Compañía Sangrienta**, se ha labrado una historia de sangre y terror en sus cincuenta años de existencia, y es famosa por acoger a cualquier chusma entre sus filas, incluyendo a herejes y a mutantes. Están proscritos en la mayoría de los territorios estalianos, pero por alguna razón, se les permite acampar en Diamanterra. Actualmente están marchando hacia la ciudad. Se habla de que **Lopo de Haro**, importante noble de la corte, tiene conexiones con sus jefes...

que se tiene a este cuerpo, las pocas monedas que se gastan en comprarles armas y uniformes,

hacen que poco valor aporte la milicia.



Repercusiones de la Tormenta del Caos en Diamanterra

por Igest

ilustrado por Diego Burdío

Es cierto que la reciente invasión por parte de los siervos del caos en el Norte no ha llegado a buen termino, el Imperio ha conseguido sobrevivir y el viejo mundo sigue a salvo, al menos por ahora. Todas las naciones del viejo mundo sabían que si el Imperio caía pronto lo harían las demás, una tras otra, como piezas de un dominó. Y así lo entendió el Reino de Obregón, que decidió sumarse a los esfuerzos por repeler la invasión del caos, apoyando al

Imperio.

Así es como del puerto de Diamanterra partieron tres carabelas con tropas, dispuestas a ayudar en el frente contra las tropas de los poderes ruinosos. Su destino desembarcar en Mariemburgo y allí ponerse a las ordenes del Mariscal Effenberg que partiría hacia Middenheim donde se enfrentarían al enemigo para regresar victoriosos y cubiertos de honores.

Las dos terceras partes de la expedición la componían la milicia de la ciudad y las tripulaciones de los barcos. combatientes, que nos de los casos se habían presentado voluntarios, pero que en su mayoría habían sido obligados a participar en una batalla que a muchos les sonaba como algo lejano y sin relevancia para su "seguro" reino. El resto de la expedición, se había formado con la mayor parte de la población de la prisión de reclusos de Diamanterra. Seguramente pocos llorarían su muerte y de esa forma se solucionaría el creciente problema que suponía el que la prisión estuviese al límite de su capacidad.

partieron las tres carabelas sellando así el destino de sus tripulaciones. La carabela capitana, zozobraría a las dos semanas de su partida como consecuencia de una tormenta. De su tripulación, la mitad pereció en las frías aguas del mar. La otra mitad logro ser rescatada y se repartió entre los otros dos barcos. Un motín en la carabela donde iban el pelotón de presos, poco antes de llegar al puerto de Mariemburgo, casi logra su objetivo de hacerse con el control del barco. Pero finalmente y gracias a la rápida y efectiva intervención del Capitán Almeida se logró sofocar. Así pues, los barcos finalmente avistarían a lo lejos la bahía del majestuoso puerto de Mariemburgo. Tres días estuvieron esperando a que se les concediese el permiso para desembarcar las tropas. Tres días en los que desaparecerían más de diez de los reclusos. Y entre ellos, Leonardo "el Ingenuo" un destacado agitador en contra de la monarquía, que el rey deseaba desde hacía tiempo de perder de vista. Y que según se rumorea, el mismísimo Valido del rey había solicitado que fuese llevado en primera fila en el combate en todo momento para que "purgase" sus acciones. Cuando la noticia de la desaparición de Leonardo llego al palacio real a buen seguro que cayó como una pesada losa, ya que a pesar de estar a miles de kilómetros de su patria, muchos aseguraban que ese hombre sería capaz de regresar solo para seguir criticando con su viperina lengua, a su "amado" rey como a él le gustaba llamarlo.

En el campo de batalla y a las ordenes del Mariscal Effenberg, los pelotones que el reino de Obregón había enviado, no corrieron excesiva buena suerte. Más bien todo lo contrario. Casi la totalidad de las tropas fueron aniquiladas en la defensa de las murallas de Wolfenburgo y de los pocos que sobrevivieron, solo un puñado regresaron a la ciudad de Diamanterra. El Capitán Almeida regreso entre ese puña-

Un cálido día de verano



do de valientes hombres, con las terribles noticias de lo acaecido en la guerra. Ningún honor, ni ninguna recompensa por su participación fue todo lo que recibieron, simplemente una invitación a seguir con su vida normal sin hablar más de la cuenta con nadie. El rumor del fracaso de las tropas del reino se extendería, no obstante, como la pólvora y rápidamente se convirtió en una puya más, para los muchos agitadores que criticaban al rey. Agitadores, que anunciaban además, que pronto regresaría “Leonardo el Ingenuo, con toda su sabiduría para ayudar al pueblo llano a comprender porque deben revelarse contra la tiranía del Rey”.

Personaje: Leonardo el Ingenuo.

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	36	35	33	34	40	26	39

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	-	-	2

Habilidades: Carisma, Cotilleo +10, Hablar Idioma (Estaliano)(Bretoniano), Leer/Escribir, Percepción, Sabiduría popular (Diamanterra), Sabiduría Académica (Leyes).

Talentos: ¡A Correr!, Don de gentes, Pelea callejera.

Frases

- *Quememos todo el castillo y repartamos sus riquezas!*
- *Que los nobles amigos del rey nos sirvan a nosotros la comida ...*
- *Nuestro esfuerzo ha construido esta ciudad, hagámosla nuestra!*

Aspecto

Desgarbado y algo raquítico, Leo-

nardo no destaca por gozar de un poderoso físico, más bien todo lo contrario. Algunos aseguran que siempre está enfermo por ese aspecto, pero nada más equivocado. Sus prominentes pómulos acentúan aún más ese aspecto y algunos lo han bautizado como Leonardo el raquítico. No obstante a pesar de ese aspecto más bien frágil, cuando se sube a un púlpito o a una simple caja de madera para lanzar uno de sus discursos, no parece tan delicado y su fiereza con la palabra sorprende a más de uno.

Personalidad y motivaciones

Leonardo es uno de los agitadores más famosos en el reino de Obregón, especialmente por su aversión a la monarquía. Sus discursos incendiarios en contra de está se han convertido en una preocupación recurrente para el actual monarca. Entre los más humildes es muy apreciado

y eso le ha servido para sobrevivir. Toda su enemistad con la monarquía surge del destino de sus padres, condenados a galeras por una “intromisión” en un acto del rey. Leonardo era entonces un niño de apenas seis años que los esperaba en casa sin conocer cual había sido su destino. Largos y amargos fueron los días de espera en un hospicio de la ciudad, y más amargo se torno todo cuando se entero de la muerte de sus padres cuando su barco se hundió en una expedición. Cuando finalmente salió del hospicio era un chaval habilidoso con la palabra y con un eterno odio en su corazón, ahí comenzaría su carrera como uno de los agitadores más influyentes en el reino de Obregón.

Contactos

Se dice que Leonardo tiene amigos en todas partes, sobre todo entre las clases más humildes. Y es que sus discursos son bien acogidos por los más desfavorecidos, por eso no le faltará nunca un plato de comida caliente aunque la libertad de los que le acogen peligré. También se rumorea que tiene un “padrino” entre

la nobleza opositora al actual rey. El nombre de “Ernesto de la Fe” circula en algunos corrillos aunque nadie se atrevería a confirmarlo a la ligera.

Secreto

Aparte de su paradero, Leonardo guarda otro secreto bien atesorado y quizás por lo que el monarca le tiene especial tirria. Y no es otra cosa que un par de cartas de amor del rey a su amante. Circunstancia que aunque es sabida por muchos, nadie se atreve a afirmar por miedo a las repercusiones. Como se hizo Leonardo con ellas sería largo de contar, baste decir que su habilidad con la palabra le sirvió para engatusar a algunos de los ayudados de cámara del rey y que estos a cambio le entregaron las misivas que tendrían que haber acabado en manos de la amante del rey. Es por eso que el rey tiene tanto interés en acallar a Leonardo, pero no puede hacerse de una forma sucia y rápida, antes necesita recuperar esas comprometidas cartas. No obstante solo Leonardo sabe donde están.

Grimmenhagen

por Kurgan

ilustrado por William Tender

La ciudad de Grimmenhagen, en el Drakwald, fue destruida y contaminada por el Caos durante la invasión de Archaón.

Un pequeño ejército procedente de Middenland fue enviado para asegurar la zona y garantizar la supervivencia de los refugiados que quieren volver a sus hogares.

A estos soldados se les ha unido un grupo de Caballeros Pantera y cazadores de brujas con un propósito más ambicioso: purgar la mancha del Caos de la anteriormente orgullosa ciudad y limpiar los bosques de hombres-bestia.

-La mácula sobre Grimmenhagen-

Antes de la Tormenta del Caos, el pueblo de Grimmenhagen ya había sido saqueado y destruido en tres ocasiones por bandas de hombres-bestia procedentes del Drakwald, y cada vez fue vuelto a reconstruir. En su última encarnación, el asentamiento estaba rodeado por una muralla de piedra, y daba cobijo a más de tres mil almas, una población de tamaño importante. Durante la reciente invasión, una horda combinada de bestias surgidas de los bosques (hay quien dice que Khazak el Tuerto las lideraba, pero casi todos coinciden en que este caudillo hombre-bestia tenía asuntos más importantes que atender en la batalla de Middenheim), apoyada por un descomunal ejército desgajado de la horda del Archaón, asedió la ciudad. En las semanas anteriores había habido una importante afluencia de refugiados y campesinos que buscaban un sitio seguro en medio de la guerra, y un numeroso destacamento de infantería protegía las murallas, de forma que más de cuatro mil seres humanos fueron masacrados cuando, tras una serie de brutales ataques, la horda atacante rebasó las defensas y comenzó una orgía de sangre y horrendos sacrificios. Los rumores hablan de sectarios de Tzeench que degollaron a los guardias y abrieron las puertas en medio del asalto.

Pasara lo que pasase, muy pocos ciudadanos sobrevivieron. Las fuerzas de Archaón masacraron a centenares de ciudadanos en las primeras horas, y luego los chamanes y magos oscuros iniciaron un tenebroso ritual en el que convocaron manifestaciones del mismísimo poder del Caos. Algunos hablan de seiscientos sesenta y seis sacrificios a los dioses oscuros, quién sabe por qué propósito. Lo que sí que es seguro es que ese día fue uno de los más negros de la guerra, y que

nadie de entre los imperiales que no hubiese huido ya sobrevivió con su cordura intacta.

Desde entonces, las ruinas de la antaño orgullosa ciudad han quedado manchadas por el toque corruptor de la magia negra, incluso después de que la horda fuese derrotada unos meses después. La sombra que pende sobre los restos mortales de Grimmenhagen ha atraído a los repugnantes siervos del Caos: mutantes y cultistas desquiciados celebran horrendos aquelarres entre los edificios corruptos, mientras las energías disformadoras corrompen aun más sus cuerpos y mentes. Los hombres-bestia se congregan en los bosques de alrededor, atemorizando a los pocos aldeanos que permanecen en sus casas.

La reconquista

El conde de Middenland ha decidido asegurar la zona con el fin de que no caiga para siempre en las garras del Caos. Para ello, poco después de la batalla de Middenheim se despachó una importante fuerza de entre los veteranos de la reciente campaña, con el fin de derrotar y masacrar a una banda de guerra de kurgan y nórdicos que ocupaba las ruinas y establecer una guarnición permanente que permitiese reconstruir la ciudad. Si bien el ejército, tras una dura lucha, logró derrotar a los bárbaros, mantener la ciudad se reveló poco menos que imposible. El terreno intramuros estaba literalmente maldito, repleto de restos de los sacrificios humanos. Los animales se mostraban inquietos. Los perros atacaban a sus amos y los caballos se ponían de patas cada vez que alguien se les acercaba. Las provisiones se echaron a perder. Empezaron a extenderse rumores entre los supersticiosos soldados, que veían como sus compañeros caían bajo los horrores que surgían de los sótanos de la ciudad, o peor aún, desaparecían en las guardias nocturnas sin dejar rastro. Algunos de los hombres desarrollaron muta- ciones,

mientras que otros se volvían locos y atacaban a sus compañeros, o se arrojaban desde los restos de las murallas que patrullaban.

Lo que era aun más grave, el agua estaba contaminada y los que bebieron de los pozos cayeron enfermos. La temida viruela ocre se extendió por entre las tropas, matando a más hombres que los que habían muerto en combate contra los nórdicos o los engendros de la ciudad. Antes de un mes, el comandante en jefe, Magnus von Lipheim, decidió que la situación era insostenible y ordenó evacuar la ciudad.

La llegada de los cazadores de brujas

Los soldados que debían haber sido la guarnición de Grimmenhagen establecieron un campamento rodeado por una empalizada a pocos kilómetros, cerca de la posada rural del Ciervo Borracho. Muchos hombres habían caído por la enfermedad y una buena parte del ejército, entre ellos miembros de la temida guardia teutógena y de los caballeros del Lobo Blanco, habían abandonado la división en dirección a otros destinos. Sin embargo, aún quedaban algo más de dos centenares de hombres de armas y unos cuantos sirvientes y criados, así como Magnus y los demás oficiales. El comandante, un viejo soldado competente y nativo de la zona, estableció una rutina de patrullas por la región y algunos puestos de guardia en las pocas aldeas que seguían habitadas que tuvo algún éxito a la hora de proteger a los campesinos minimizando bajas.

Hace dos meses llegó la respuesta a sus peticiones de ayuda u órdenes claras, en la forma del cazador de brujas Steinhainer Stollen y su séquito. Obedeciendo órdenes del propio Conde, Stollen pretende purificar la zona profanada, de forma que Grimmenhagen pueda reconstruirse una vez más. Sin embargo, ni el cazador de brujas ni sus superiores comprenden la magnitud de la corrupción.

¿Cómo describir Grimmenhagen?

Es bastante probable que tus jugadores acaben por penetrar en esta ciudad maldita, y debes hacer un esfuerzo para transmitir la sensación de que es realmente un lugar dejado de la mano de los dioses.

Los edificios están en su mayoría destrozados por el fuego: montones de cascotes tapan las calles allí donde se han derrumbado los tejados al quemarse las vigas. La zona pobre ha desaparecido, pero en los barrios más acomodados, en los que las casa eran de piedra, el armazón de los edificios aún resiste. A cada poco hay un cadáver o dos, y de vez en cuando se ven pilas de huesos roídos en torno a lo que antaño fue una hoguera. Todavía quedan habitantes en Grimmenhagen, pero no se dejan ver: a lo sumo, los Pj percibirán movimientos furtivos en medio de los restos de una casa, pero cuando van a mirar no hay nada. Las únicas formas de vida que se ven son los cuervos, numerosísimos, que se pasean por los restos de tejados y picotean por el suelo, las ratas y enjambres de moscas negras y peludas, que atormentan a los jugadores posándoseles en la cara y el pelo.

Notas para el DJ

El grupo puede formar parte perfectamente de una unidad militar, o pertenecer al séquito de los cazadores de brujas. Con un pequeño esfuerzo, el máster podría adaptar la aventura para que los jugadores fuesen de la zona y se uniesen a la milicia o colaborasen con el ejército para mantener la mácula del Caos apartada de sus hogares. Sin embargo, y sabiendo que lo más normal son las bandas errantes de aventureros, los carteles clavados en los cruces de caminos o las habladurías de la gente les indicarán que el ejército estacionado cerca de Grimmenhagen está reclutando mercenarios y buscavidas para engrosar sus filas.

Una pequeña campaña se desarrollaría de esta manera: los PJ son reclutados (ver el reclutamiento); mediante tiradas de cotilleo se enteran de algunos datos que pueden servir de utilidad (tabla de habladurías); se ven envueltos en uno o más sucesos (ver Guardia Nocturna, Purificación, Motín) y finalmente pasarán por Batalla y Desenlace. Los sucesos pueden conducirlos al interior del pueblo: en Encuentros en la ciudad en ruinas hay ejemplos de lo que les puede acontecer a tus jugadores en el interior de la ciudad maldita. Sin embargo, la información de trasfondo debería ser suficiente como para permitir otro tipo de aventuras en torno a la ciudad maldita.

El reclutamiento

El sargento Stein, acompañado por un par de hombres, está siempre a medio camino entre la puerta del fuerte y la posada con el estandarte de la compañía libre (un pedazo de tela blanca con una franja roja). A menos que los aventureros sean caballeros, magos o algo así se les asignará a esta unidad, un conjunto dispar de mercenarios y vagabundos que se está creando para reforzar a las maltrechas fuerzas imperiales.

Sean cuales sean las habilidades marciales de los PJ, se les admitirá, excepto en casos muy flagrantes de ineptitud. Efectúa un par de pruebas de HA o de HP si los Pj deciden demostrar su pericia. Aquellos que tengan armas propias y parezcan soldados podrían ser ascendidos a suboficial, y los que sean iniciados de algún culto se les propondrá ser el capellán que vele por la paz espiritual de la unidad. Los que no tengan armas propias recibirán una lanza de mala calidad o un arma de mano herrumbrosa. Los arqueros y ballesteros tendrán proyectiles procedentes del arsenal, además.

La paga es de tres de cobre al día, dos descontadas por comida y ropa (la comida es mala y no dan ropa). El uniforme consiste en una franja de tela alrededor del hombro derecho.

El campamento militar

Con apenas tres meses de historia, el cuartel general de von Lipheim ha vivido más de un ataque de hombres-bestia. Fue construido pensando en que un centenar y medio de personas lo habitasen permanentemente y que, como mucho, otro centenar pudiera ocuparlo de forma provisional. Actualmente hay más de 250 imperiales viviendo ahí y lo que es peor, carruajes y caballos que limitan mucho el espacio disponible.

Los establos exteriores, donde deberían estar las bestias y los carros, han tenido que ser abandonados por la frecuencia de los ataques de los hombres-bestia. El campamento está, pues, atestado y sucio, lleno de animales y hombres con malas pulgas tropezando entre sí todo el rato.

Tan sólo hay un par de edificios: barracas de soldados, el arsenal, el almacén de grano y el de suministros varios. Los oficiales han cogido la costumbre de dormir y cenar en la posada del Ciervo Borracho, a un centenar de metros escaso, pero en caso de sospechar un ataque se trasladarían a los barracones.

Está defendido por una empalizada de madera reforzada con tierra hasta un metro de altura, con poco arte, y un foso bajo. Hay tan solo una entrada, lo que hace que entrar y salir con los carruajes o en formación se convierta en una tortura.

Tropas

-La compañía libre bajo el mando del sargento Stein (o capitán)

Hay unos 30 hombres entre sus nuevos camaradas, con sólo un par de auténticos veteranos que ocupan los puestos de suboficial. La mayoría se dedican a cavar letrinas, acarrear agua y cortar leña, pero unos pocos de los mejores son destinados a las guardias. Los puestos de centinela perdida (pequeñas guarniciones en aldeas que viven con los campesinos y deben informar de movimientos hostiles, así como guardar a los aldeanos) están vedados a estos hombres, pues se entiende que lo mejor es tenerlos cerca y echarles un ojo.

Stollen fue el que decidió crear esta nueva

unidad, con menos de dos meses de historia, para que sirviera de carne de cañón y como refuerzo de sus tropas, ante la superioridad numérica de los hombres del comandante von Lipheim. Sin embargo, este consiguió hábilmente que uno de sus hombres de confianza se convirtiese en capitán de la unidad, por lo que suele haber tensiones en cuanto al mando de estos hombres.

-Los caballeros pantera

Hay en el campamento doce caballeros pantera, tres de los cuales pertenecen al círculo interior de la orden, y cinco novatos que no han sido admitidos formalmente en ésta. Son fanáticos obsesionados con la purga de los mutantes.

-Los soldados de Middenland

Son más de ciento ochenta, entre arqueros, hacheros, piqueros y alabarderos (los dos últimos grupos son de lejos los más numerosos). La mayoría son nativos de la provincia de Middenland o del Drakwald; pero como la unidad viene de la batalla de Middenheim se puede encontrar un cierto número de aventureros stirlandeses, averlandeses y demás, que reforzaron las filas del mer-mado ejército. Los nuevos reclutas son casi todos milicianos de la zona y refugiados, reclutados para cubrir huecos. Obedecen al capitán Magnus von Lipheim.

-Mercenarios y fanáticos

Stollen acudió, además de con los Caballeros Pantera, con un buen número de seguidores. Hay treinta mercenarios, pagados por el propio cazador de brujas, elementos indeseables pero fieles al dinero. Stollen los considera escoria, pero cree en la utilidad de unos hombres que se vendan al mejor postor, mientras ése sea él. Asimismo, cuenta en su hueste con un grupo de más de treinta fanáticos sigmaritas, convencidos de que participan en una misión sagrada. Tienen todas las papeletas para ser utilizados como carne de cañón prescindible junto con los miembros de la compañía libre.

Acontecimientos y escaramuzas

-Guardia nocturna

Stollen ha insistido en establecer un "cordón de seguridad" alrededor de las ruinas de Grimmenhagen, algo que averiguarán los Pj con una tirada Fácil (+20) de cotilleo. La discusión a voces con el comandante ha podido ser escuchada por un montón de soldados, pues el militar opina que es inútil y se niega a prestar hombres. Sin embargo, nadie sabe qué es un cordón de seguridad, a parte de que les tocará a los de la compañía libre, con toda seguridad, ocuparse del asunto.

La idea de Stollen consiste en colocar a una serie de guardias que informen de si alguien entra o sale de las murallas, pues sospecha que allí se dan cita toda clase de criaturas malignas. En este caso, sus delirios paranoicos son verdad, de puro milagro, lo que hace aún más difícil la misión de los guardias.



Grimmenhagen

Los hombres se situarán a lo largo del perímetro en puestos preestablecidos, en dos turnos de día y noche. Después de un "sorteo" los mercenarios y caballeros se ocuparán del turno diurno y la compañía de Stein del nocturno. Los puestos se sitúan a unos cincuenta metros uno del otro, y cada uno estará ocupado por un soldado. Hay, además, dos hombres desplazándose entre puesto y puesto, con antorchas.

Los PJ están de guardia cuando uno de ellos, el que está en movimiento, encuentra un cadáver. Nadie ha dado la alarma. Los asesinos pueden haber sido hombres-bestia, la banda de mutantes de Reiner Schaffen o algún horror procedente de la ciudad. ¿Están asesinando a los inexpertos vigilantes silenciosamente y uno a uno? ¿Prendían abrirse camino entre el cordón y mataron al hombre para que no los viera?

-Purificación

El objetivo último de la misión es purificar Grimmenhagen, con fuego y bendiciones de sacerdotes. Ahora bien, para eso es preciso primero acabar con acero y pólvora con algunas de las cosas que pueblan sus ruinas. Los PJ son enviados con la misión de peinar los diferentes barrios de la ciudad y acabar con los peligros que allí se encuentran, o por lo menos identificarlos para que un grupo posterior se haga cargo de ellos. En las ruinas abundan engendros del Caos, perros asilvestrados e incluso un demonio menor. Pero el mayor peligro lo constituyen los antiguos habitantes de la ciudad, en especial los de la banda de Reiner, que hostigarán y tenderán emboscadas al grupo. Lee Encuentros en la ciudad en ruinas para ver los peligros a los que tendrán que hacer frente los PJ.

-¡Traedlo vivo!

La mente de Edgar Fletcher ha llegado a su punto máximo de tensión y su cordura, antaño frágil, ha saltado en pedazos. Durante una reunión de oficiales, dispara sus pistolas hiriendo al comandante y escapa corriendo. Los jugadores lo ven escapar al galope del fuerte, atropellando al guardia de la puerta. A alguien prescindible le va a tocar seguir su rastro y capturarlo vivo, para que pueda explicar su mal comportamiento... Si ninguno de los PJ tiene habilidades de Rastrear, serán la escolta de un explorador, un trampero de la zona que se limitará a seguir el rastro, pretendiendo que los personajes se encarguen del combate, y que huirá si las cosas se ponen feas.

Fletcher está loco pero es bastante listo, y hábil con las armas. Su rastro se adentra en la ciudad. Al caballo se le romperá una pata entre las ruinas. Si los PJ no se dividen, será difícil que den con él. Si se dividen, serán presa fácil para un maníaco homicida que actúa con tácticas de guerrillas (herir a uno, atraer a otro hasta una trampa) y para los horrores que

acechan entre los restos. ¡Recuerda que Stollen lo quiere vivo!

Si los PJ son capaces de traer a Fletcher de vuelta lo suficientemente sano para un interrogatorio, crecerá su valía a ojos del sargento Stein y del propio comandante, por no decir de sus compañeros. De traer sólo su cadáver, se ganarán una reprimenda leve, pues se podrá ver que es un mutante y eso, en sí, es explicación suficiente de su insubordinación. De dejarse el cuerpo en Bogenhafen, o si vuelven al campamento tras haberlo perdido, les tocará media docena de azotes a cada uno (que pueden evitarse con una explicación bien interpretada de los horrores de la ciudad, si han tenido una o más bajas o si uno de ellos es noble, en cuyo caso él en concreto no será humillado de esa forma).

Encuentros en la ciudad en ruinas

-Una y otra vez: Este encuentro sólo ocurrirá por la noche. Los personajes se encuentran con una mujer joven, con ropas de plebeya, apartando frenéticamente entre los restos de una casa de varios pisos. Cualquier PJ que supere una tirada de Oficio (cantero) o una prueba de Int con un -10 se dará cuenta de que el edificio se derrumbó por los efectos de un incendio. Si se le acercan, les empezará a gritar que la ayuden a buscar entre los escombros: que su hija y su esposo están atrapados dentro. Cualquiera que supere una tirada de Observar podrá darse cuenta de que sus esfuerzos no parecen tener efecto en la pila de cascotes. De repente, la mujer desaparece. Si los PJ pasan por allí otra noche, se repetirá la escena: la mujer es un fantasma que revive la noche de la matanza, cuando su marido y su hija murieron atrapados en la casa en llamas, y seguirá haciéndolo sin poder entrar en razón a menos que los PJ desentierren los cadáveres de su familia o la exorcicen de otra forma.

-Combate de bandas: ruidos de lucha atraen a los PJ hasta lo que antaño fue una plaza, donde dos grupos de mutantes (los de Reiner y el grupo del barrio pobre) se enfrentan entre sí. Aproximadamente hay una docena en cada lado. Puede que los PJ hayan tenido un encuentro previo con el grupo de Reiner y ayuden a sus oponentes, en

cuyo caso se encontrarán con un dilema: sus nuevos aliados parecen avergonzarse sinceramente de sus estigmas y declaran su intención de purificar la ciudad de sus congéneres mutantes, para que, según ellos, Sigmar tenga piedad y los libere de su maldición. Otra opción sería esperar a que uno de los bandos derrote al otro: en ese caso en el bando vencedor quedarán 1d10 mutantes, o aquellos que estimes conveniente, en condiciones de luchar.

-Superviviente: El grupo se tropieza con un hombre casi desnudo que grita una y otra vez que tiraron piedras preciosas que relucían como esmeralda en el estanque (ver localización) que le han robado, y luego grita llamando a una tal Frida. En realidad las piedras relucientes eran piedra bruja, que brillaba con una luz verdosa, pero el pobre hombre ha perdido la cabeza y no se le sacará nada más.

-¿Se ha despertado!: Cuando los PJ caminan por una calle casi intacta, oyen gritos y sonidos de lucha en una de las casas que se tiene más o menos en pie a uno de los lados de la vía. De un edificio surge de improviso un mutante ensangrentado a todo correr, que al cabo de media docena de pasos tropieza y se cae para no levantarse más. Los PJ pueden comprobar que tiene terribles heridas de garra, una de las cuales lo ha destripado. El desventurado había entrado en la guarida del demonio *Thswacc''ek*, de la que acaba de salir, y sobrevivió a sus heridas el tiempo justo para bajar las escaleras y salir a la calle impulsado por el terror. Los PJ pueden seguir el rastro de sangre sin problemas hasta la habitación donde se halla su asesino.

-Falsa inocencia: Los PJ se encuentran con una niña vestida con harapos llorando en el portal de una mansión. Dice haber sobrevivido al asedio y escapado con su padre *"por un túnel, mientras mataban a todos"* la noche en que cayó la ciudad. Contará una historia enrevesada y lacrimógena: que se ocultaron en una choza en los bosques hasta que llegaron los soldados, que un soldado borracho mató a su padre y que ella se escondió. Ha sobrevivido desde aquel día pero *"ya está harta"*. En realidad se trata de una mutante de catorce años compinchada con el grupo de Reiner. Si los personajes se apiadan de ella y pretenden ayudarla, los

conducirá a una emboscada (Reiner y sus cinco hombres, que atacarán desde sus escondites en un callejón estrecho), pretendiendo que quiere que la acompañen hacia su refugio para *"recoger algunas cosas"*.

-Encontrar un guía: Los PJ se dan de bruces con un par de mutantes que están encajados en un callejón sin salida. Uno de ellos ataca a los PJ, pero el otro implora por su vida de rodillas y les dice que les guiará hacia la guarida del *"Rey de Grimmenhagen"*, como se hace llamar Reiner. Si los PJ han tenido algún encuentro con la banda del antiguo jefe de la guardia, seguro que agradecerán la oportunidad de poder exterminarlo en su guarida.

Batalla

Mientras los últimos preparativos para purificar la ciudad se realizan (esa semana las tropas se concentran en el fuerte, llegan sacerdotes de Sigmar y Shallya, y los soldados cargan grandes cantidades de madera para descargarlas en la pila de madera a las afueras de la ciudad) los seres de los bosques tienen sus propias ideas. Varias aldeas y granjas aisladas son atacadas y masacradas en un par de días, y un patrullero desaparece a unos centenares de metros del fuerte, con su caballo muerto y destrozado. Stollen y el mariscal discuten: el primero quiere seguir adelante con sus planes, mientras que el viejo soldado argumenta que lo primero es limpiar los bosques. La discusión se acalora, y las fuerzas carecen de mando único, mientras que los ataques se incrementan. Se ven grupos de hombres-bestia alrededor del fuerte. Se acercan en medio de sonido de tambores enarbolando cabezas humanas en picas y arrojan lanzas contra los defensores de la empalizada, pero huyen ante cualquier signo de resistencia. Finalmente, una decena de caballeros Pantera sale a perseguirlos, y los caballos sufren una emboscada entre la vegetación. Tres caballeros y un escudero mueren.

Los PJ están en un grupo que lleva carros cargados de leña hacia la ciudad cuando son emboscados por una banda de hombres-bestia. El combate es reñido (una bestia por cada PJ, o más si son experimentados) y varios camaradas mueren antes de rechazar el ataque. De vuelta, sufrirán una emboscada aun mayor y tendrán que replegarse a toda prisa hasta el fuerte. Una vez allí, se enterarán de que von Lipheim ha asumido el mando completo (nadie sabe qué ha pasado con Stollen) y que sus órdenes son reforzar las guardias y no salir hasta nuevo aviso. Sin más incidentes, así transcurre el primer día de asedio.

Noche del primer día

Se producirán algunas tentativas por parte de los hombres-bestia de escalar la empalizada con bastas cuerdas, que serán fácilmente rechazadas. Uno de los atacantes resulta ser un humano nórdico, probablemente uno de los restos del ejército del Caos que aún amenazan la zona. A media noche, un guardia que llevaba una antorcha cae con el cuello atravesado por un flechazo. Los oficiales ordenan agacharse tras el parapeto y no



Grimmenhagen

mostrarse a la luz. Si un Pj lo ignora, hay un 15% de posibilidades de que un arquero kurgan (arco normal, HP 38) lo elija como blanco. La posada cercana es incendiada, y las llamas se ven desde la empalizada. El posadero, que se ha refugiado en el fuerte junto con su familia, comete la idiotez de saltar fuera del fuerte en un arrebato. Los que quedan en la muralla oyen el ruido de sus pasos durante unos segundos, luego un grito de desgarradora agonía, dos o tres rugidos de risa bestial, y luego nada.

Mañana del segundo día

Se dice entre los soldados que no hay comida para resistir a un asedio. Los mercenarios empiezan un motín, que es reprimido por los soldados de Middenland (Stein ordenará a los PJ unirse a aquellos que se oponen a los disidentes). Después de caer un par de ellos, desisten de su intento de salir por la puerta. Los ingenieros militares instalan un par de pequeños cañones de bronce en las murallas.

Hacia el mediodía se reparte el rancho a media ración, pues la comida no sobraba antes del asedio y los oficiales admiten que sólo hay reservas para dos o tres días. Los caballos están muy nerviosos.

Tarde del segundo día

Los hombres-bestia, que no habían dado señales de vida desde el día anterior, inician un griterío ensordecedor desde varios puntos a la vez. Un pequeño grupo sale del bosque y degüella a varios prisioneros humanos (un soldado, dos campesinos adolescentes, una mujer gorda) a la vista de los defensores del fuerte (a unos 80 m, por si algún jugador decide dispararles. Un fallo de 90 o más podría darle al humano a punto de ser ejecutado). Luego se van, llevándose las cabezas.

Uno de los cañones, cuyo peso es demasiado para el endeble parapeto de madera, lo rompe, cayendo encima de un hombre. El general ordena que el otro sea bajado. La moral descende un poco más.

Noche del segundo día

Los asediados atacan sin previo aviso. No llevan antorchas y se protegen con escudos, por lo que los tiradores imperiales lo tienen difícil para darles. Hay bastante más de centenar y medio, y por lo que se puede ver entre ellos avanzan dos trolls con un tronco de madera. Se dirigen hacia la puerta.

El comandante se comporta de forma bastante eficiente. El fuerte es demasiado rudo como para ser una defensa efectiva, de modo que ordena concentrar el mayor número de soldados con armas de proyectil en torno a la puerta. Los dos cañones se sitúan justo detrás, para disparar en cuanto esta ceda. En torno a ellos se sitúa la infantería, con picas y alabardas, dispuesta al cuerpo a cuerpo. El resto de los hombres disponibles se sitúa a lo largo de los parapetos, en previsión a un asalto por otro punto.

La puerta acabará por abrirse, y los hombres-bestia se precipitarán por la brecha. En ese instante, el general gritará “¡fuego!” (permanece a caballo a unos metros de la primera fila) y se encenderán las mechas acortadas de los dos cañones. Uno disparará un proyectil de hierro que abrirá un sangriento surco entre las bestias. El otro parecerá no hacer nada durante un momento, y luego estallará matando a varios hombres y derribando a muchos.

El asalto será brutal. Si los jugadores están luchando allí, serán apoyados por las picas de los hombres de más atrás, pero incluso así la lucha será tremenda (lánzales un gor tras otro). A efectos de juego, puedes contar la picas como lanzas a efectos de calcular el daño. Los soldados atacan con un -10 a la HA y siempre en último lugar. Además de los dos trolls (heridos por los proyectiles) la manada cuenta con mastines de guerra y un minotauro. Mientras el grueso de los hombres-bestia pelean en este flanco, un pequeño grupo de kurgan y bestigors intentará rebasar la muralla por las espaldas de los soldados. Sería una buena oportunidad para que un grupo experimentado se enfrentara a adversarios de su categoría. Los guerreros asaltantes disponen de escalas y están cubiertos por un pequeño pelotón de cinco arqueros.

Por otro lado, los caballos y mulas se desmandarán, aterrorizados por los olores y sonidos de la batalla. Un par de PJ con carisma animal serían muy útiles en la retaguardia para impedir que varios hombres mueran pisoteados por los animales enloquecidos. Pruebas de F para sujetar a las bestias.

Desenlace

En general, el desenlace dependerá del resultado de la batalla. Si la victoria es para los gors, masacrarán a todo lo que encuentren en el fuerte, para luego prenderle fuego y celebrar un festín de la victoria. Tras ello la manada se dispersará, pues los chamanes de rebaño la habían convocado para destruir a la guarnición, y de paso saqueará un par de aldeas cercanas. Lo más probable, empero, sería que los imperiales ganasen esta vez. Son algo más numerosos, y su frente cerrado de picas y alabardas debería darles una oportunidad. EL primer asalto será rechazado, y poco después se efectuará una segunda carga, con bastantes menos ganas

y efectivos. De ser rechazado el ataque a las murallas, el mariscal situará en estas a todos los tiradores que pueda, que dispararán contra los hombres-bestia apiñados en el poco espacio que les dejan los imperiales.

Este segundo ataque acabará en desastre para la manada, y casi un centenar caerán. Una hábil maniobra hará que la infantería se separe y los caballeros Pantera supervivientes, acompañados por soldados con la habilidad Montar, mermarán las filas en retirada de los hombres-bestia un poco más.

Una última intentona, efectuada por menos de una decena de monstruos enloquecidos (en Frenesí) por la matanza, acabará la batalla.

Después de eso, las unidades de mercenarios y la compañía libre se desmandarán (nadie sabe qué ha pasado con Stollen y los cazadores de brujas... aunque los militares dicen que cayeron heroicamente en la batalla, y se enterrará a Stollen con heroicos honores de guerra. Quizás alguien decida ir a contarle a la Iglesia de Sigmar lo que ha ocurrido con varios de sus agentes). Algunos de los miembros de la segunda unidad se unirán al ejército regular, y un par de mercenarios serán colgados por cobardía. El resto se irán para convertirse en una banda de salteadores. Los hombres bestia supervivientes estarán divididos en varias pequeñas manadas, y más que probablemente asaltarán viajeros y pequeñas granjas de la zona.

Las bajas han sido cuantiosas para los humanos, y ha de reconstruirse el fuerte y atender a los heridos. La idea de purificar Grimmenhaggen parece que habrá de ser pospuesta.

¿Cómo determinar el resultado de la batalla?

Se deja a criterio del máster, que decidirá el resultado antes de rolearla (evidentemente, sin decirle nada a los jugadores). Para mantener la tensión, recuerda que los jugadores no tienen por qué saber si hay más hombres-bestia en los bosques de alrededor; ni qué ataque será el último. Se recomienda llevar una hoja con garabatos ilegibles, y de vez en cuando tirar un dado en secreto, fruncir el ceño y apuntar el resultado.

¿Cómo recrear la atmósfera del asedio?

La descripción que se da de los eventos es información objetiva para el máster, pero éste ha de intentar meter a sus jugadores en la acción. Antes que decirles “Uno de los cañones, cuyo peso es demasiado para el endeble parapeto de madera, lo rompe, cayendo encima de un hombre”, haz que, en el medio de una conversación con un PNJ, se oiga un crujido de madera cada vez mayor, y que, mientras los personajes miran buscando el origen, se oiga un estruendo y un grito agónico del hombre al que le ha caído encima. El interlocutor de los jugadores hará un comentario desdeñoso sobre los ingenieros y correrá a auxiliar al hombre. Si los jugadores están detrás de la puerta en el momento del ataque, describe la tensión de los rostros iluminados por las antorchas, los sollozos del recluta de quince años que se sorbe los mocos pero permanece en su puesto, los golpes contra la puerta de madera, el rugido sordo cuando el ariete atraviesa las planchas... y la ola de criaturas bestiales que se abalanzan contra los imperiales, mientras los soldados gritan loas a Sigmar y alzan una muralla de picas. Una bola de hierro abre un camino entre las bestias, pero a la derecha, se hace un silencio ominoso hasta que algo estalla, y el PJ siente a los hombres a su diestra ceder y gritar. En un momento, mientras las bestias retroceden, un compañero toca al PJ en el hombro, y lo hace apartarse... y por el hueco que se ha formado entre los defensores cabalgan los caballeros Pantera con armaduras que relucen a la luz de las antorchas.

¿Cuánto debería durar cada asalto?

Los combates largos aburren, y si tus jugadores luchan en la brecha habrá abundantes combates largos. Para ser realistas, un combate cuerpo a cuerpo enloquecido podría durar cinco o seis minutos hasta que uno de los empezase a ceder; y dos o tres más para que un bando retrocediese del todo, pero eso supone unos 50 o 60 turnos, lo que para un grupo numeroso es demasiado tirando dados. Lo más probable, además, es que los PJ no sobrevivan tanto. Hay varias formas de no sobrecargar la aventura con combates: corta la duración de los asaltos de forma que, cuando los PJ derriben a su primer o segundo oponente, las bestias retrocedan (o las líneas imperiales se rompan, según quién hayas determinado que saldrá victorioso). Las líneas imperiales podrían renovarse tras varios turnos, en un momento de respiro en la lucha, dando paso a una fila de tropas de refresco que sustituirá a los cansados PJ. O que los Pj sean estas mismas tropas de refresco, sustituyendo a un veterano cubierto de sangre en la lucha.

Personajes no jugadores

Las características de juego de los diversos PNJ se facilitan aquí para facilitar su referencia.

Magnus von Lipheim

Profesión: Capitán (ex escudero, ex caballero)

Apariencia: Alto, canoso y con bigote. Suele llevar coraza y casco bien pulidas ropas de cuero. Von Lipheim lleva en la carrera militar desde los dieciséis años, pero los horrores que ha visto en los últimos dos le han enseñado más que toda su vida profesional anterior. No es un mal oficial, pero prefiere ser temido que amado, y respetado ante todo



Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	35	31(21)	36(26)	31	31	31(24)	31(21)

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3(2)	3(2)	4(3)	-	-	2

Habilidades: Sabiduría académica(Heráldica, Estrategia), Cuidas animales,

Talentos: Etiqueta,

Steinhainer Stollen

Apariencia: De estatura media, pelo rubio y descuidado. Su aspecto es más bien desgredado, pero mantiene las armas en perfecto estado. Stollen es un fanático hábil en la táctica y totalmente despiadado. Hijo de un herrador y antiguo sa-



Sargento Stein

Profesión: Sargento (ex soldado)

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
50	38	31(21)	36(26)	31	31	31(24)	31(21)

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3(2)	3(2)	4(3)	-	-	2

Su apellido, "roca" le hace honor. Alto y ancho de hombros, es además duro y fuerte como el esparto, y un hábil alabardero. Pese a los horrores que ha visto en los últimos tiempos, es un hombre jovial que se toma las cosas con una pizca de sal. Los hombres de infantería lo aprecian y respetan, pero su relación con los hombres de la compañía libre no es tan buena. Preferiría ser sargento de soldados de verdad que capitán de esta escoria, se le ha oído decir. En combate es un comandante duro, y no dudará en ejecutar a un hombre que se insubordine o intente huir.

Habilidades

Talentos

Edgar Fletcher

Durante la batalla por Middenheim, Fletcher participó en los combates como capellán castrense entre los piqueros de Talabecland, siendo conocido por su disposición a dar ejemplo peleando en primera fila. Durante los últimos días de combate, la infantería imperial se enfrentó a la guardia personal de Archaón, las espadas del Caos, y los temidos guerreros del Caos acabaron con muchos hombres para cubrir la retirada de su general. En medio del combate, Fletcher fue herido por un

El Herald de Altdorf



gigante enfundado en placas oscurecidas, que lo golpeó en las costillas con un hacha de batalla que gemía horriblemente al cortar el aire. Mientras se curaba del tajo, el joven descubrió que alguna infección se había introducido en su sangre, pues la herida supuraba. Extrañamente, no tenía fiebre ni le dolía, incluso se sentía mejor. Al cabo de un tiempo, cuando ya andaba con normalidad,

se quitó los vendajes para limpiarse la herida y descubrió que ésta no había cicatrizado, sino que una extrañas escamas estaban reemplazando la piel alrededor de ella. Ese mismo día Stoller le propuso ser su ayudante, y Fletcher, aterrado aún por su descubrimiento, aceptó. Desde entonces ha cumplido con sus obligaciones de forma ejemplar, pese a su tendencia a palidecer de vez en cuando y a que tiene una obsesión con cambiarse en lugares apartados. Sospecha de forma retorcida que el capitán cazador de brujas conoce su secreto y espera que se descubra a sí mismo.

Por motivos obvios, Fletcher no consentirá nunca quitarse la camisa delante de extraños.

Reiner Schaffen



En otros tiempos, herr Schaffen era un miembro prominente de su comunidad, el capitán de la guardia de Grimmenhagen y jefe del gremio de guardias. Su deseo de poder e inconsciencia lo llevó a introducirse en una secta del Caos de Tzeench. La noche del asalto final, junto con un grupo de traidores como él, degolló a varios compañeros y abrió las puertas, permitiendo el asalto final de las fuerzas del Caos. Los

bárbaros respetaron su vida, pero los horrores del saqueo y la matanza acabaron con la cordura que le quedaba. Ahora, su nombre ("Puro") ha demostrado venirle al pelo, pues es de los pocos supervivientes que no ha mutado. Apoyado por los supervivientes de la guardia, pugna por el control de lo que queda de Grimmenhagen, pues en su enloquecida cabeza resuenan fantasías de grandeza.

Thswacc'ek, demonio del Caos Absoluto

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
52	32	48	41	42	33	38	17

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	-	-	-

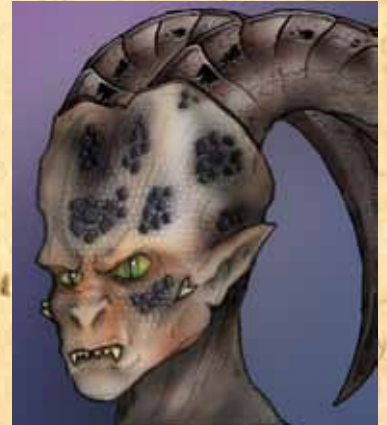
Habilidades: Lengua Arcana (Demoníaca), Hablar Idioma (Lengua oscura)

Talentos: Armas naturales, Temible, Visión nocturna.

Reglas especiales:

Inestabilidad: Todo asalto en que Thswacc'ek sea herido en cuerpo a cuerpo y no infliga heridas a cambio, deberá superar una tirada de Voluntad para no ser expulsado al Reino del Caos en medio de una nube de azufre.

Mutaciones: Cuernos (estética, no puede usarlos para atacar), Escamas (1 Pa en todas las localizaciones).



Perfiles genéricos

Mutante

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	31	31	31	31	31	31	31

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	-	-	-

Habilidades: Cualquiera

Talentos: Cualquiera

Mutaciones del Caos: tira 1d10; un resultado de 1-5 dará una mutación (tira en la tabla del básico, del Bestiario del Viejo Mundo o del Tomo de Corrupción según desees); 6-8 2 mutaciones, 9-10 tres mutaciones.

Grimmenhagen

Mutante de la banda de Reiner (5)

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42	31	34	36	36	28	29	30
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	-	-	-

Habilidades: Cualquiera

Talentos: Cualquiera

Mutaciones del Caos: tira 1d10; un resultado de 1-5 dará una mutación (tira en la tabla del básico, del Bestiario del Viejo Mundo o del Tomo de Corrupción según desees); 6-8 2 mutaciones, 9-10 tres mutaciones.

Soldado (180) A mitad de la profesión.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
42	31	34	36	36	28	29	30
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	-	-	-

Habilidades: Montar, Sanar, Esquivar, Intimidar, Cotilleo, Jugar, Percepción.

Talentos: Certero o golpe poderoso, Desenvainado rápido, Esp. armas (Pólvora), Golpe letal.

Caballero Pantera del Círculo Interior (3)

Caballero Pantera (9)

Escudero (5)

Barbaros kurgan y nórdicos

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
46	28	41	48	34	21	38	19
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	-	2	-

Habilidades: Buscar, Consumir Alcohol, Criar Animales, Hablar Idioma (kurgan o nórdico), Montar, Orientación, Percepción, Rastrear, Sabiduría Popular (Desiertos deCaos), Supervivencia.

Talentos: Acostumbrado al Caos (ver Tomo de Corrupción), Especialista en Armas (caballería), Golpe letal, Guerrero Nato, Muy Resistente, Orientación, Recio.

Enseres: Arma de mano (hacha o espada), escudo.

Armadura: Yelmo y grebas de cuero (ca-beza 3, piernas 1).

Hombres-bestia

Gors

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	31	36	51	36	31	26	31
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	5	4	-	-	-

Habilidades: Intimidar, Escondarse, Hablar Idioma (Lengua de las bestias), Movimiento Silencioso, Percepción, Rastrear, Seguimiento, Supervivencia.

Talentos: Errante, Sentidos desarrollados, Amenazador.

Regla especial: Silencioso como las bestias del bosque: Los hombres bestia son sigilosos por naturaleza. Reciben un +20% a las tiradas de Movimiento Silencioso y un +10% a las tiradas de Escondarse.

Los gors suelen ir equipados con una chaqueta de cuero (1 PA en brazos y cuerpo) y armados, o bien con lanza y escudo, o con dos armas de mano.

Tablas de resultado de cotillao

Muy fáciles (+30) Estas informaciones son casi imposibles de ignorar, y surgirán espontáneamente en una conversación normal.

- 1: La ciudad de Grimmenhagen fue asaltada por fuerzas del Caos durante la reciente guerra.
- 2: ¡Miles de personas murieron en el asalto, para saciar el ansia de sangre de los dioses oscuros!
- 3: Entrar en Grimmenhagen es morir. La peste nos ha echado de allí una vez y lo volverá a hacer. Stollen está loco por querer purificarla.
- 4: (Lee a tus jugadores un resumen de la sección de tropas y del campamento militar)

Fáciles (+20)

- 1: La compañía libre es una fuerza de carne de cañón, prescindible, y a nadie le va a importar mucho si caen en masa.
- 2: Los bosques rebosan de hombres-bestia. Se comen a los campesinos y al ganado.
- 3: Todo esto es culpa de los elfos. Están en los bosques, observándonos, y se comen a los niños. (Falso, pero está bastante extendido entre las tropas)
- 4: El comandante Magnus es un buen hombre, que pone a las vidas de sus hombres antes que el estúpido honor. (Cierto a medias)
- 5: El general es listo. Ha puesto hombres en las aldeas para defenderlas ante los ataques de los hombres-bestia, y así de paso se ahorra tener que alimentar a unos cuantos hombres.

Normal

- 1: Stollen es un bastardo medio loco. (Totalmente cierto)
- 2: He oído que hay orcos por los bosques. (Falso)
- 3: Los caballeros panteras son unos malditos snobs. Te miran por encima del hombro como si no valieras nada por combatir a pie en vez de encima de un caballo.
- 4: Al antiguo propietario del Ciervo Borracho lo colgaron por envenenador. ¡Mataba a sus clientes para robarles!
- 5: Los cazadores de brujas están cortando tanta leña porque quieren purificar Grimmenhagen mediante el fuego.
- 6: Hay demonios entre las ruinas.
- 7: Hagas lo que hagas, no bebas agua de los pozos de Grimmenhagen.

Desafiante (-10)

- 1: Se dice que un grupo de traidores abrió las puertas durante el asalto final, y que Sigmar los maldijo. Sus fantasmas aún vagan por la ciudad cuando Morrslieb está en fase creciente. (La última parte es falsa)
- 2: ¡El sargento Stein es invencible! Dicen que venció a un ogro en combate sin armas. (Falso)
- 3: Ese cazador de brujas es muy raro. Mi primo, el arcabucero, me dijo que antes era un tipo normal, pero que su padre murió por la maldición de una bruja y que ahora odia a todos los magos. (Falso, pero sí que quemaría gustoso a cualquier mago)
- 4: He oído que Kharzak el Tuerto anda por estos bosques. (Falso)

Difícil (-20)

La fortaleza Steinhauer está a unas cuantas leguas hacia el Norte. Fue arrasada durante la guerra. Se dice que hay un tesoro escondido en alguna parte de los sótanos. Conozco a un antiguo siervo, que tiene un mapa... pero necesito a un grupo de gente discreta (La parte del tesoro es falsa, a raíz de esto se puede sacar una buena aventura secundaria).

Localizaciones en Grimmenhagen

Pira para las víctimas de la plaga: El más reciente de los horrores de la ciudad maldita es este osario donde el ejército que la reconquistó incineró a sus caídos por la enfermedad. Apenas quedan cenizas por el tiempo que ha pasado, pero sí restos de madera carbonizada y muchos huesos. Aquí reposan los esqueletos de casi cincuenta hombres, aunque muchos se disolvieron por el calor. Ratas y moscas se pasean por doquier, entrando y saliendo de las cajas torácicas de los cadáveres y posándose en los ojos y narices de los PJ.

Restos del templo de Sigmar: La capilla más importante en otros tiempos, muchos ciudadanos intentaron refugiarse aquí cuando la ciudad cayó. Los hombres-bestia acabaron por romper las puertas, y en el recinto se vivió una auténtica

masacre. Aún quedan restos de cadáveres en el suelo, y las paredes están manchadas de sangre seca (tirada de voluntad o punto de locura). La cara de la representación de Sigmar, de yeso, ha sido deformada con un cuchillo para que tenga rasgos demoníacos.

Plaza mayor: El ayuntamiento, el templo de Sigmar y demás edificios importantes estaban construidos alrededor de esta plaza. Aún se aprecian restos de barricadas por las calles, pero lo más siniestro de este lugar es que sirvió a los nórdicos para realizar sus rituales. La corrupción es más intensa en el centro de la plaza, donde se juntan todos los trazos de una estrella de ocho puntas. Si alguien se sitúa en ese punto (entre ocho cráneos deformes) deberá superar una tirada de R por minuto para no mutar.

Guarida de la banda de Reiner: Una casa de antaño cuatro pisos, que se colapsó en el incendio. La banda vive en el sótano, con una entrada perfectamente camuflada entre los montones de escombros. Pelear en el sótano es difícil: la visibilidad es escasa, hay sólo una entrada fácilmente defendible, y si alguien choca con fuerza contra una viga de madera atravesada el techo se derrumbará sepultando media habitación.

Estanque: Estos restos de piedra eran una fuente ornamental se ha inundado de un agua marrón y sucia. La fuente que antaño esparcía un chorro de agua limpia de la boca de un querubín ha sido destruida. Aparte de la corrupción de las aguas, en estas vive un horror tentaculado, un engendro del Caos que intentará atrapar a cualquiera que se acerque. Tiene 4 tentáculos, cada uno con R 4, F 5 y 6 H, y +20 a sus tiradas de atrapar. Agarrarán al primer desdichado que se asome e intentarán ahogarlo debajo del agua.

Pozos: Todo el que beba agua de cualquiera de los pozos o fuentes de la ciudad ha de superar una prueba Desafiante (-10) de R para no contraer viruela ocre.

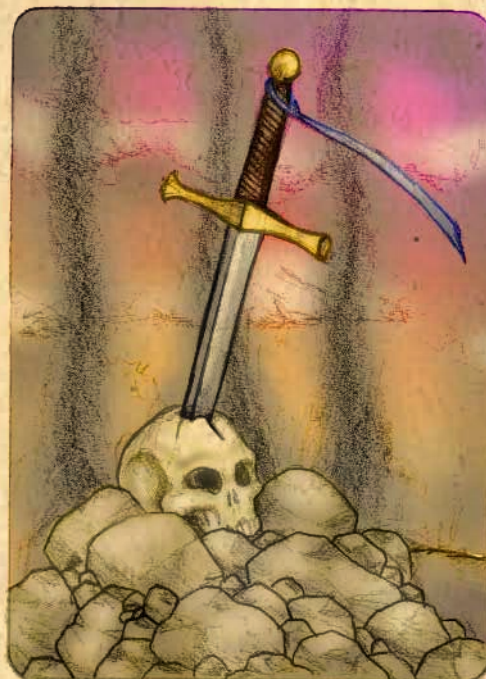
Refugios de mutantes: Varios de los supervivientes han regresado a sus hogares, sólo para verse sometidos al influjo de las energías disformes. Dos grupos están subordinados a la banda de Schaffen, mientras que los del barrio pobre, pese a estar tan mutados como sus antiguos vecinos, están dirigidos por un iniciado sigmarita que los impele a expulsar a los impuros para ganarse la redención. Ver perfiles.

Guarida de Thswacc'ek: Este demonio fue invocado durante el asedio por un chamán del Caos para dar información del nombre de otra bestia del Caos.

Pero su precio no fue volver al Reino demoníaco, sino ser liberado para unirse a la matanza. Durante el

asalto final, se lanzó sobre los defensores con alegre abandono, matándolos a pares con sus garras rezumantes de sangre. Después vagó por las calles en llamas, empujando a los aterrados ciudadanos de vuelta a sus hogares. Masacró a la familia de un peletero en su refugio actual, y ha estado durmiendo desde entonces. Thswacc'ek parece un hombre alto y recubierto de escamas negras, con dos cuernos que le llegan, retorcidos, hasta la mitad de la espalda, y está sentado en una postura de meditación rodeado por cinco corazones secos, en un antiguo dormitorio. Los cadáveres podridos de sus víctimas aún lo rodean (tirada de Voluntad para no ganar 1D10/4 puntos de locura). Si alguien se acerca a menos de un metro, hay una posibilidad del 10% por asalto de que se despierte y reemprenda la masacre. Si alguien lo ataca o mueve los corazones, se despertará automáticamente. Tienes el perfil de este demonio en la sección de perfiles.

Pila de madera: Aquí es donde se va acumulando la leña para el día en que se realice el ambicioso proyecto de Stein de purificar la ciudad.



Muerte o Gloria

por Kurgan

ilustrado por Alfonso Pinedo

Otto Weismuller se levantó del lecho dos horas antes de que amaneciese, cuando le llegaron las noticias del éxito de la incursión nocturna de la caballería remana. A la luz de las velas, se vistió y calzó con vestimentas y calzado prácticos y no muy llamativos, pero que denotaban calidad, auxiliado por su ayuda de cámara, mientras probaba algo de vino y galletas con manteca. Aunque su edad y constitución hacían que llevarlo fuese un suplicio, se colocó el peto (un caballero siempre mantiene las formas en campaña) y ciñó la espada. Se afeitó y atusó el bigote, que era gris y llevaba con las puntas caídas, y se observó a sí mismo en el espejo mientras se colocaba la pluma del sombrero, que estaba mal sujeta y se empeñaba en caerse más de lo que la moda dictaba. Luego salió de la tienda, y pisó una bosta de caballo. Para cuando llegó a la loma, el sol ya salía, a sus espaldas.

La luz del astro rey espantó las sombras, descubriendo un paisaje que en breve sería un espantoso campo de batalla regado

de sangre y sembrado de cadáveres. El ejército había llegado hacia cuatro días, desembarcando en la pequeña ciudad pesquera de Vallets. El puerto, con apenas quinientos residentes, vio multiplicada su población cuando más de tres mil mercenarios al mando de Ambrosio el Bello, príncipe mercader de Miragliano, descendieron de las naos y se dispersaron por el pueblo costero en busca de botín. Por supuesto, el alcalde y los principales de la ciudad, que habían vendido en secreto su apoyo a los de Miragliano, se salvaron del saqueo, o por lo menos, lo hicieron en mayor medida.

Que el consejo de una ciudad tan próxima a Tobaro traicionase a la metrópolis a la que supuestamente debía lealtad, exponiendo a sus ciudadanos a un saqueo más que seguro, decía mucho sobre las posibilidades de Tobaro en esta guerra, recordaba Otto haber pensado mientras veía como una mujer de la localidad se debatía en las manos de tres soldados con la ropa desgarrada, cerca del cadáver aún caliente de un hombre. No hacía falta mucha imaginación para imaginarse la historia que había detrás, aún para quien no la hubiese visto repetida hasta la saciedad. Como era el caso de Otto.

En un principio el avance había sido rápido, tomándose las pequeñas fortalezas de Arraigarte y el castillo de Vallets sin recurrir a las armas. Las guarniciones se habían rendido al ver el tamaño del ejército tileano. El hecho de que hubiesen podido desembarcar, ya era sintomático. Los de Tobaro se habían acostumbrado a pensar que ellos y sus aliados remanos controlaban el mar de Tilea. Ambrosio dejó cerca de trescientos hombres en ambas fortalezas y en el puerto de Vallets, guardando el punto

de desembarco de las naves tileanas. Otto recomendó dejar a más hombres, temiendo un contraataque de Tobaro siguiendo la línea de la costa, pero Ambrosio confiaba en que la campaña sería corta. Acto seguido, los miraglianeses (aunque más de la mitad del ejército estaba constituida por mercenarios extranjeros) se encaminó primero hacia el Oeste y luego hacia el Norte, amenazando a la ciudad-estado.

Fue la noche del segundo día, después del desembarco, cuando llegaron dos mensajeros que hicieron cambiar de planes al estado mayor de los de Miragliano. Uno de ellos, un hombre moreno y curtido procedente del Oeste, informaba que el ejército estaliano aliado de los tileanos se encontraba de camino, pero se había encontrado con dificultades en su avance. Los habitantes de las montañas Irrana, al parecer, apoyaban a la ciudad-estado del Este. El ejército estaliano estaba retenido ante la fortaleza de Reutens, tras haber perdido más de doscientos hombres en emboscadas llevadas a cabo por los salvajes montañeses, que algunos conocían con el nombre de almogávares. Pese a los esfuerzos del general de Magritta, el concienzudo López Varea, por rendir el castillo, a menos que hubiese un golpe de suerte inesperado los refuerzos tardarían una semana más de lo esperado. El otro correo llegó desde el noreste, y era un árabe joven de la caballería ligera con un feo corte en el brazo con el que se pavoneaba orgulloso. Los exploradores se habían encontrado con la avanzadilla de un ejército enemigo. Los árabes de Mazdil, el Halcón del Desierto, como siempre, se habían arriesgado a acercarse todo lo que pudieron al cuerpo principal, a "echar un vistazo para ver a quién vamos a

matar, signore” en palabras del mensajero. El propio Mazdil encabezó a una docena de jinetes, aprovechando el crepúsculo, y estimó que, al menos, se enfrentaban con cuatro millares y medio de enemigos. De vuelta, sufrieron una emboscada de almogávares, de los que por suerte consiguieron zafarse. Otros dos grupos de exploradores se habían perdido. Ambrosio despidió al mensajero con una pequeña nota de recomendación por servicios, que le ganó la gratitud eterna del ojeroso pero sonriente árabe. Luego se volvió hacia sus consejeros: Ricco y Fanolfini, ambos miraglianeses, aliado uno y enemigo el otro del general en la despiadada arena política de su ciudad natal; Chanteur, antiguo general del duque de Bastonne exiliado en Tilea por intrigas políticas, líos de cama, y un duelo que acabó mal, y el propio Otto, con un pasado aún más enrevesado. Todos ellos, menos Fanolfini, eran expertos estrategas. El tileano restante era, como todos sabían, un espía del partido contrario a Ambrosio que conspiraría, mentiría y manipularía recurriendo a cualquier medio para que la expedición acabase en desastre. En ese momento estaba sorbiendo

una copa de vino mientras les sonreía a todos por encima de su papada.

-¿Alguna idea, caballeros?-la impresionante figura del general, enfundado en una armadura de cuero teñido de azul y ribeteada de oro, abarcó con un gesto la extensión del mapa sobre la mesa. Éste representaba la porción oriental de la península estaliana, profusamente adornada con dibujos de sirenas, krakens y bestias mitológicas de un solo ojo, que arrojaban rocas a las naves desde las inexploradas islas del Mar de Tilea.

-Mazdil exagerará-dijo Ricco-. Los árabes inflan las cifras de sus enemigos, para parecer más valientes y útiles. Prefiere exagerar que subestimar las fuerzas de los de Tobaro, y quedar como el hombre que animó a su general a una batalla contra fuerzas superiores.

-Aún así, se trata de fuerzas superiores, señores-ceceó Chanteur, jugando con la empuñadura incrustada de piedras preciosas de su espada. Vuestra diosa de la guerra aconseja la prudencia. Esperemos a los estalianos, y aseguremonos de tener la superioridad numérica. Recibe y manda embajadores, marea la perdiz que decimos

en mi tierra.

Fandolfini siguió obsequiándoles con su sonrisa, haciendo quién sabe qué cuentas detrás de sus ojillos de cerdo.

-¿Qué opináis vos, jer Veismuller?-quiso saber el general.

El imperial se pensó un momento la respuesta antes de darla.

-Creo, caballeros, que deberíamos retroceder y dar por concluida la campaña, para intentarlo el año que viene tras someter a Remas, o avanzar y conseguir un resultado. La estación está ya muy avanzada, y los suministros escasean. Ahora mismo dominamos los mares por un escaso margen, y los informes que nos llegan de Remas relativos a sus astilleros sugieren que el Senado está gastándose hasta el último florín en rehacer su flota. Entremos en combate en menos de una semana y amenacemos su ciudad, y tendremos una posición de fuerza si queremos negociar la paz.

-Muchos morirán si avanzamos-afirmó el general con una sonrisa ladina, que Weismuller no pudo sino devolverle.

-Sabéis tan bien como yo que los mercenarios muertos no reclaman sus pagas. Dejando a parte las bromas, esa es la mejor opción.

El hombre que tenía en sus manos el futuro del ejército y de la guerra meditó aún un momento más.

-Tanto quedarse sentados como atacar entraña peligros y es arriesgado. Haremos ambas cosas. Que se fortifique el campamento, pues es seguro que esos malditos montañeses tendrán malas intenciones de cara a nosotros, digan lo que nos digan los de Tobaró. Intercambiaré correos con el enemigo para dar la impresión de que no quiero arriesgar las vidas de mis hombres, pero que mañana los augures dictaminen que los dioses ven con buenos ojos un combate. Caballeros, que la tropa nos tome a nosotros por prudentes y a los dioses por temerarios. Entraremos en combate antes del sábado.

Los embajadores fueron y vinieron durante el día siguiente, mientras los comandantes de regimiento organizaban a los hombres para una más que posible batalla. La perspectiva de combate hizo reflexionar a más de uno, y por la tarde había algunos huecos en las formaciones que inspeccionaron los oficiales. Cuatro desertores fueron crucificados señalando la puerta principal del campamento, mientras sus compañeros, con el torso desnudo, cavaban zanjás para formar el perímetro de éste ayudados por algunos centenares

de esclavos, criados y prisioneros, y derrumbaban cualquier edificación y recolectaban piedras para hacer muros y barricadas, a falta de madera para empalizadas. Los forrajeadores incautaron algunos toneles de vino y un buen número de medidas de uvas y trigo de la cosecha de este año, todo lo que no se habían podido llevar los campesinos de los alrededores en su huida. Algunos de los paisanos se habían negado a irse, y en una de las aldeas próximas (apenas cinco case-

en el momento parecieron centenares. Otto estaba en aquel momento a unos cientos de pasos del campamento, mediando en una disputa entre un grupo de imperiales, por un lado, y uno de los ogros mercenarios, por el otro. Mientras todos estaban desgastando un grupo de casas, el ogro había tropezado y pisado en la cabeza a un compañero de los primeros, al que habían llevado apresuradamente a la enfermería, mientras llevaba un cesto de piedras para las barricadas del lado norte. El gigantesco humanoide aducía que había sido sin querer, que estaba demasiado ocupado acarreado las piedras como para advertir el choque con "el pequeñín". Los ánimos se estaban calentando, cuando un corneta sopló el toque de alarma, y se les vino encima el infierno.

Los de las Irrana venían a caballo, lo que explicaba cómo habían podido acercarse tan cerca del campamento sin ser advertidos, y no decía nada bueno de los puestos de centinela. Los muy ladinos se les habían acercado a cubierto de una colina, y ahora bajaban galopando a toda velocidad por la ladera, profiriendo gritos de guerra y agitando las jabalinas y las capas de piel de oso y cabra salvaje. Los soldados corrían de un lado a otro, a echar mano de sus armas algunos, correr hacia el campamento los más y algún avisado en busca de un refugio donde esperar que pasase el temporal. Una pequeña compañía de ballesteros y piqueros, menos de una quincena en total, estaban armados, con el cometido de proteger a los que estaban trabajando. En cuanto al resto, ninguno llevaba armadura, y la mayoría había dejado el equipo en el campamento, o no lo tenía a mano.

El primer pensamiento de Otto fue montar en su caballo y largarse enseguida, pero aquel día había decidido estirar las piernas. Maldiciéndose por



ríos y una taberna de camino) incluso intentaron defender sus casas del saqueo. Su valentía tuvo un premio: los miraglianenses les hicieron el honor de clavar sus cabezas en una empalizada de estacas.

Como había previsto Ambrosio, los montañeses atacaron al atardecer, cuando los oficiales de algunos regimientos ya llamaban a los hombres para la formación de antes de la cena. Luego se calculó que habían sido quizás cincuenta o sesenta, pero

estúpido, le echó un vistazo a los incursos, para dilucidar si había alguna oportunidad de dejarse hacer prisionero.

Eran terribles. Casi todos montaban a pelo ponis montañoses de largas crines. Muchos llevaban la mitad de la cara pintada de rojo (Weismuller no quería saber con qué tinte) y la barba sin rasurar. Les cubrían las cabezas cascos de bandas de acero o gorros de fieltro, y muchos llevaban cota de mallas. En su totalidad, capas de piel de oso ondeaban detrás de su figura mientras galopaban. Empuñaban jabalinas y cuchillos, y unos pocos de los más civilizados agitaban también espadas o rodela de madera. En cabeza cabalgaba el que parecía su líder, cubierto de pies a cabeza de bronce y con un visor que no dejaba ver su cara. Otto supuso que el de la armadura era Ripol, el caballero de Tobaro del que se decía que se había casado con la hija del rey de los almogávares, y los que lo seguían parecían veteranos y gente hecha al combate, aún entre un pueblo de guerreros. Morir rindiéndose o morir peleando, Otto se decidió por la segunda opción, y para cuando acabó de desenvainar la espada y se cubrió detrás de un carro, los salvajes ya habían irrumpido entre los de Miragliano, y estaba muriendo gente.

El ogro, a una docena de pasos del imperial, había pasado el tiempo que medió entre el toque de corneta y la lucha mirando estúpidamente con la boca abierta lo que pasaba. No reaccionó hasta que una jabalina le impactó en las nalgas y atravesó la dura piel y músculo. Con un rugido que hizo estremecerse a Otto, el enorme ser alzó con los dos brazos la cesta, que había mantenido en vilo todo el tiempo y lanzó ciento cincuenta quilos de piedra contra un almogávar y su montura. Tres jabalinas más le golpearon, una detrás de otra.

Otto Weismuller, agachado detrás del carro, se asomó para ver como iba la lucha. Muchos almogávares habían desmontado, y empleaban sus cuchillos largos con una precisión y un salvajismo letales. Los piqueros empalaron a un par de caballos desafortunados, pero la mayoría de los jinetes, atendiendo a las órdenes de su líder, rodeó la pequeña formación para atacar por los flancos o desmontar.

Otto sintió un pequeño toque en la espalda, y se volvió haciendo un barrido por la espada, casi cortándole el cuello a uno de los imperiales de antes que, con otro compañero, había ido a refugiarse allí. El pobre hombre estaba blanco de miedo, con las manos desnudas. Su compañero, por el contrario, un enorme pelirrojo con un mazo entre manos, parecía tranquilo.

-¿Qué hacemós, mein herr?-preguntó el desarmado.

Otto lo meditó apenas un instante. El carro no los protegería mucho más.

-Intentemos llegar hasta esos piqueros. La caballería llegará pronto.

Salieron del refugio al tiempo que un almogávar que empuñaba un cuchillo cubierto de sangre, los atacaba por la espalda. Antes de que Otto pudiera reaccionar, el pelirrojo le propinó un golpe de mazo que el salvaje esquivó sin esfuerzo, para burlar su defensa y hundirle su arma en el estómago. El otro imperial, gritando el nombre de su compañero, agarró por el casco al salvaje y lo tiró al suelo. De rodillas, éste le rebanó la arteria de la pierna derecha con un diestro movimiento del cuchillo. Su sonrisa de satisfacción no duró un segundo, pues Weismuller le hundió la espada en el cuello. Prefirió vengar a sus camaradas a auxiliarlos, y los dejó agonizantes para echar a correr hacia los piqueros.

Le cortó la nuca a un almogávar alto que le daba la espalda, esquivó la embestida de un caballo echándose al suelo, rodó con torpeza y llegó al círculo de defensores. A los piqueros y ballesteros se les habían unido muchos pobremente armados con picos, palancas y estacas, así como un puñado con espadas u otras armas. Casi todos tenían dagas o cuchillos, pero aún así estaban en inferioridad con respecto a sus preparados enemigos. No obstante, peleaban sin dar ni recibir cuartel, y eso les daba una valentía y fiereza desesperadas.

Como por obligación, Otto estocó y cortó, recordando sus días de soldado de a pie en su añorada patria ostlandesa. Abrió la garganta de un jinete con la cara pintada de rojo, y se debatió cuerpo a cuerpo con un nervudo guerrero hasta que un compañero apuñaló la espalda de su oponente. Excitado por la fiebre del combate, lanzó golpe tras golpe

contra la masa de enemigos, protegiendo a un ballesteros que se empeñaba en recargar su arma detrás de él, mientras le gritaba que le ayudase, cobarde, y que dejase de preparar el tiro. Otto hacía saltar astillas de la rodela de un acobardado salvaje, cuando un gigante en armadura de bronce se encumbró sobre él, con la maza preparada para matar. Un virotazo le entró por el gorjal, regalo del balles-tero, y los almogávares se retiraron. Otto se aferró a las piernas de uno que intentaba montar a caballo, impidiéndoselo el tiempo suficiente como para que un soldado de caballería miraglianesa -¿de dónde habrá salido? se preguntó Otto- le cortase un brazo con la espada corta. El general, rojo de esfuerzo, y otro compañero, acabaron a golpes y cuchilladas con la vida del herido. Entonces Weismuller miró en torno, vio victoria, y se dio cuenta de lo cansado que estaba. Se sentó para recuperar el aire, mientras Ripol, leyenda moribunda herida en la garganta, agonizaba dentro de su armadura.

Así quedaron las cosas ese día, pasó la noche trayendo los informes de que el ejército de Tobaro avanzaba, y allí estaba Otto, contemplando el campo de batalla con el resto del estado mayor. Una herida en un pie, de la que no se había percatado en la locura de la lucha, le molestaba y aconsejaba no moverse o montar a caballo.

El despliegue comenzó. Los piqueros de Miragliano avanzaron para tomar posiciones en la ladera, ya en formación de combate, abriendo filas al llegar junto a los generales como una avenida de agua ante un dique. Delante y en el flanco derecho, los balles-teros de la ciudad-estado, afamados por su letalidad. De ellos se decía que eran los mejores de Tilea, y avanzaban orgullosos, hijos de los barrios bajos de la ciudad como los pique-ros lo eran de los cam- pesinos pobres de las afueras, con plumas y monedas de la suerte colgando de los som- breros de ala ancha.

A su derecha, más pi- queros, esta vez merce- narios de Tilea, Estalia y el Imperio, con espada- chinos árabes entre ellos. El flanco izquierdo lo ocupaban aliados de Mi- ragliano y mercenarios de los Reinos Fron- terizos. La caballería pesada, los venatores, estaba en la retaguar- dia esperando órdenes, junto con otros mil hom- bres de infantería que de- fendían el campamento y estaban preparados para cubrir una posible de- rrota y retirada. Los in- genieros se esforzaban por colocar en posición dos baterías de cañones en los puntos más altos desde los que dominar el valle.

Los de Tobaro eran más, pero menos ague- rridos. Sus mejores tropas habían sufrido terribles bajas a lo lar- go de la guerra, y los gobernantes de la ciu- dad-estado habían te- nido que recurrir a su milicia, el Somatén, para rellenar los hue- cos en su formación. Em-

pero, se distinguían aquí y allá estan- dartes de compañías famosas. El centro y diestra de las filas de Tobaro estaba formado por fila tras fila de ciudadanos y campesinos que difícilmente mante- nían la formación, apoyados por com- pañías de la Guardia Élfica (llamada de esta forma en honor a los Altos Elfos que, se decía, habían ayudado a la ciu- dad en sus guerras contra los skaven) formada por mercenarios de élite, y cu- ñas de feroces irranios. A la izquierda marchaban, impecables, los piqueros de Remas, con la Guardia Republicana al frente. Distintos regimientos mer- cenarios formaban la segunda línea de avance, pero pocas caras famosas había entre ellos.

La batalla comenzó. Los de Toba- ro, superando a sus enemigos por casi dos mil hombres, intentaron envolver a sus enemigos por el flanco derecho. Se combatió ferozmente durante dos horas, pero los de Miragliano rechaza- ron sus tres cargas. Avanzaron el centro y el flanco izquierdo, con el objeto de expulsar al ejército de Ambrosio de su posición elevada.

Desde su asiento, que un ordenanza se había ocupado de procurarle, Otto pudo ver el terrible castigo que sufrieron es- tos hombres al ascender la pendiente. La flor y nata de los balles-teros tilea- nos, junto con dos baterías de artille- ría, hicieron una horrible masacre con sus filas. Casi sintió pena por ellos, al verlos apresurarse para entrar en com- bate de una vez y teniendo que detener el avance cada veinte pasos para reor- ganizarse, pues tenían tantas bajas por el fuego enemigo que sus filas se des- hacían a cada descarga. Pero para pre- ocupación del Estado Mayor, siguieron avanzando.

Ambrosio se volvió hacia su condotie- ro del Imperio.

-Weismuller, hablad con los venatores del norte-la caballería pesada mercena- ria estaba compuesta mayoritariamente por imperiales, y éstos obedecían mejor las órdenes pronunciadas en su propio idioma-que se muevan hacia la colina y carguen de la manera prevista. Quiero que irrumpen allí-señaló un punto de flanco izquierdo enemigo, donde los hombres llevaban armaduras de cuero y parecían inexpertos-Quiero que se rompa esa maldita disciplina.

Weismuller forzó una sonrisa y saludó al modo militar. No le hacía maldita

gracia hablar con el maldito comandan- te de los venatores, Jurgen Haas, y su maldita condescendencia. Pero el deber era el deber.

Jurgen Haas, estaba haciéndose pu- lir el casco cuando Weismuller llegó a todo galope y dando voces. Los caba- lleros, oliéndose lo que se avecinaba, se aprestaron a ajustarse las armaduras, dejar los pellejos de vino y las seguidor- ras de campo en tierra y montar a caba- llo, apostando a voces a cuántos iban a matar. Miró a su superior con cara de pocos amigos.

-Habéis venido a decirnos que car- guemos-dijo sin ni siquiera levantarse. Se volvió hacia sus hombres-¡No mon- téis!

Weismuller hizo corcovear al caballo. No supo qué decir. Haas continuó, en voz alta para que lo oyeran todos.

-Cargaremos cuando nos plazca. Me han llegado rumores de que nos usaréis como carne de cañón, de que el general quiere vernos muertos.

Weismuller comprendió. Aquello ya lo había vivido docenas de veces. Un jefe de regimiento se insubordinaba en un momento crítico de la batalla, con alguna excusa estúpida. Ahora, se su- ponía que Weismuller tendría que do- blarles la paga, prometerles la parte del león del botín, o algo así. Pero no es- taba la lucha para perder el tiempo en negociaciones.

-¡No he venido a mercadear con vues- tro jefe, soldados! ¡Sólo a decirlos que esta batalla ya ha durado demasiado, y porque los malditos tileanos no saben pelear, así que se necesitan un par de cojones imperiales en el medio de la jodienda! ¡Yo voy allí, a despachar in- fantería para abrir el apetito! ¡Y si al- guien quiere acompañarme, que venga conmigo!

Desenvainó, giró el caballo y empezó a galopar. Hubo silencio dos o tres se- gundos, luego una estruendosa carcaja- da llenó la atmósfera, y entonces se oyó el estruendo de cuatrocientos caballos a la carrera. Y Weismuller cabalgó hacia la muerte o hacia la gloria.